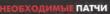


# лучшее для

# COUNTER-STRIKE

# ПЕРВЫЙ ПОДОБНЫЙ ПРОЕКТ В МИРЕ!



- 00 ОБОЕВ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА
- **НОВЫХ КАРТ**
- МОДЕЛЕЙ ИГРОКОВ
- ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ
- ПОЛНОЦЕННЫХ НАБОРОВ
  - ИНТЕРЕСНЕЙШИХ ФИЛЬМА

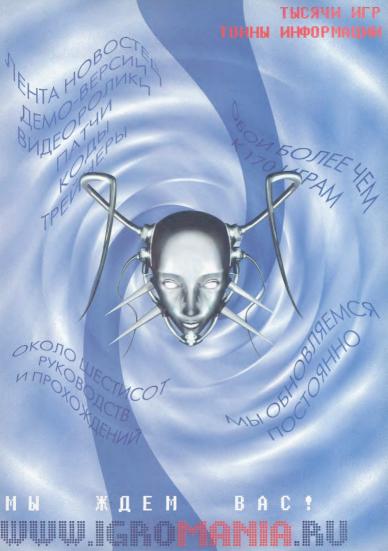
**ДЕМКИ И МИНИ-ИГРЫ БОТЫ И СКРИПТЫ** КОМИКСЫ И ПРИКОЛЬНЫЕ КАРТИНКИ ВЕСЬ СОФТ ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ ВСЕ CS-CTATЬИ "ИГРОМАНИИ"



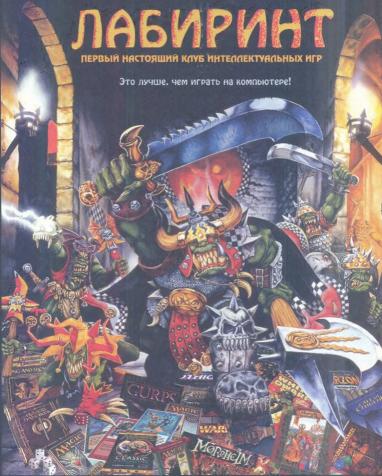


Компакт-диск включает в себя различные дополнения и программы для Counter-Strike. Распространяется в стандартной комплектации типа отдельно от журнала "Игромания". Купить компакт-диск можно в местах продаж компьютерных CD-ROM

ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ 2002







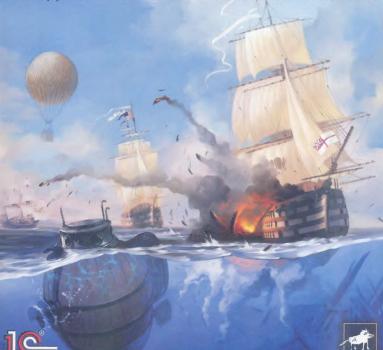
Наш адрес: г.(Иосква, м"Полянка"; ул. Большая Полянка 28, стр 1 В лабиринтах под книжным магазином "(Иолодая Гвардия" теп. 238-57-59

www. rolemancer.ru/labyrinth

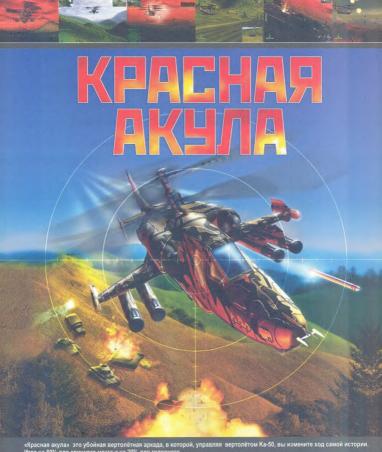
по вопросам оптовых закупс в условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, в/я 04, ул. Селезневская, 21, Тол.: (995) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07



НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАГЕГИЯ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ П»



© 2002 ФИРМА «1С», © 2002 АКЕЛЛА



«Красная акула» это убойная вертолётная аркада, в которой, управляя вертолётом Ка-50, вы измените ход самой истории. Игра на 80% для спинного мозга и на 20% для головного. «Красная Акула» обеспечит вам интенсивный экшн, но часто вам придется хорошо подумать, прежде чем применять силу.

ти, 16-bit цвет, 600x800 и выше, 3D accelerator обязателен;

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: mark Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)193 8819, 193 8919 или e-mail: navigat@aha.ru





# RUHAM

РИВЕТСТВУЮ Вот и весно на ступила. Впрочем, здесь, в Москве, она наступила еще в конце января, вместе с феноменальной оттепелью, каковой не наблюдалось больше трехсот лет. Хотя - чего уж тут феноменального... Ни для кого уже не секрет, что меняется климат, и не в отдельно взятой Москве, а на всей планете, именующейся Земля и имеющей вид синего шарика. Можно ужаснуться, так как неизвестно, какие климатические метаморфозы ждут нас дальше. А можно порадоваться: ведь, получается, мы живем в интересное время! Ну где это видоно, чтобы первого февраля дождь моросил, а обмокшие в лужах зябнущие коты предавались философским размышлениям: начать им орать уже сейчас или погодить до календарной весны?.

Но, конечно же, на любимые всеми нами компьютерные игры климатическое бессезонье не оказало ни молейшего влияния. В номере вы сможете узнать о потрясаю-THAN HUBBRALDA DUCUEBRAGO BUGNERIA A KOKUвым относятся в первую очередь до жути реальный Medal of Honour, мозгодробительский Capitalism II и - с таким нетерпением ожидавшиеся фэнтезийные Disciples 2, которые столь удачно способны скрасить наш досуг в ожидании четвертых Героев. И -- собственно говоря! Наш корреспондент побывал в компании "Бука", работающей над ИХ локализацией, и смог не только на НИХ посмотреть, но доже в НИХ поиграть. Читайте подробнейший эксклюзивный репортаж о Heroes of Might and Magic IV на страницах рубрики "В центре

Вообще, номер богот учексивными изровами откритеми. Специолией о и исспочительно для "Игромонни" сом Кроцк, предводитель компонии К-D LAB, лично россхожет вам всю провду о грапусцем "Перимегре". Вошему вимонию предстанет изгорамо С"Аселлой" по пасоку создавовых в ней безоговорочных хитов "Раценот многое о том, как создаются игры, из россхоза Алексее Свиридою, действующего сценориста компонии "Нивал".

Далее. В рубриках и розделах "Игромини", кок объечно, проискодят заменения. На свяй раз — небальшие. Изучив массу пришадших сичкат, мы таки выбрали падро-дашее насавеные дал рубриях "Мостеро-дашее насавеные дал рубриях "Мостеро-ска". На этом ыкванения в эторительном блоке "Мастерская"—"Самопол"—"Встрытив" на эккинченаются: мы все же плонерутие" на эккинченаются: мы все же плонеру-

причин пока что трудно сказать, как скоро и в каком номере это произойдет. И - переключаясь от рубрикации к содержанию: в этом номере названная троица рубрик готово удивить мир феноменальными статыями, подобных которым давно уже не знал мир. Во-первых, это "Ролевоя библия", которая будет интересно не только тем, кто настроен на создание собственной ролевки. но каждому, кто интервсуется жанром RPG и компьютерными играми вообще. Во-вторых, статья "Шкурные интересы", которая вовсе не рассказывает о том, как провильно спасать свою шкуру от тех, кто может на нее покуситься (это тоже важно, но из другой области), а представляет собой пошаговое пасобие по созланию скинов пля Counter-Strike и Half-Life, спедуя которому, любой сможет легко сделать себе "шкурку" по собственному вкусу. В-третьих, стотья "Выхолой свой ресурс!" предлагает вам емкое исчерпывающее руководство по извлечению ресурсов из игр (как то: музыки, звуков, текстур и прочего). И, наконец, в-четвертых, в "Мастерской" (ех-"МатрицеПлюс") мы начинаем не только давать детальные разборы отдельно взятых редакторов, но и рассказывать обо всех представляющих интерес игровых редакторах, которые появляются. Таким образом, у вас будет возможность ознакомиться со всем меню, оценить качество блюд и избрать те, которые вам наиболее по вкусу. Следующее. Итоги по анкетам подведе-

ны, и в хочу поблогарарить всех, сто прына учестив в окиентраваеми и присла выс бесшенную информацию о журноле и о своих предпочтениях. Систивотизировая сикеттую информацию, ми сделоти для себя рад вохнейших выводом о журноле и уже сейчос остивно колпоцием в эхоны всет о, что на этих выводом в остоговаемо. Огроменёй шее спосной секом, заше учестие помоглю еще более улучанть "Игромание" И токже з хочу, пользука- случаем, еще эра поблагодорить эсичественную российскую компанию Snowboll Interactive, предасствяющую для участняков опиять агроменёшие количатию ценновым сикти агроменёшие количатом ценновым сикти агроменёшие колича-

Кстаты — насчет призов и прочик блат цивилизации. Не пропустите масштабный конкурс, праводимый нами совместно с компаневі Gillette. С условиями участия вы сможете ознокомиться на страницах рубрики "Мозговой штурм".

На этом все. Мне осталось поздравить всех женщин — с 8 Марта, а всех мужчин — с 23 Февраяя, и пожелоть всем вам много хороших игр этой весной. Удачи!

Денис Давыдов editor@igromania.ru





### ИЗДАТЕЛЬ

OOO «Игромания-М» Генеральный директор Александр Парчук (parchuk@igromania.ru) Зам. ген. директора Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

PEDAKUMS Главный редактор Денис Давыдов (editor@igromania.ru) Зам. главного редактора Алексей Бутрин (boot@iaromania.ru) Редакторы Oner Полянский (rod@igromania.ru) Алексей Кравчун (operKOT@iaromania.ru) Федор Усаков (fedor@iaromania.ru) Николай Пегасов (pegasoff@rolemancer.com) Дизайн и верстка Илья Гапиев lib@iaromania.rul Виктор Бодров (victorus@igromania.rul Программист сайта и компакт-диска Денис Валеев (dionis@igromania.ru) Верстка сайта и компакта Ирина Сидорова (lado@igromania.ru) Вспоногательный состав Антон Логвинов (fx@iaromania.ru) Илья Викторов (orange@igromania.ru) Madl Divoff (xvs@igromania.ru) Дмитрий Бурковский (dmitri@iaromania.ru) Вредоносный состов Геймер (gamer.sobaka.lgromania.ru) Вдохновляющий состав Катя Синичкина (kat@iaromania.ru)

# Изобелла Шахова (burivuh@igromania.ru) СЛУЖБА РАСПРОСТРАНТИИ

Константин Есин (sales@igromania.ru) (podpiska@igromania.ru) Сврьян Смакаев, Константин Сачкав

# СПУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однокова (odnakova@igromania.ru) Доръя Новоторцева (danja@igromania.ru) тел./факс 975-7409, тел. 975-7410 redama@igromania.ru

## обратная связь

Konneimon

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465. Тел. (095) 975-7409, 975-7410 e-mail: editor@igromania.ru

CONT: Www.igromania.ru

Пры шигировании или мися испальзавания истерногов, отобризовання в мистамы масоние, съвтата и в ибграмення от отобризования в мистамы и масоние, съвтата и в ибграменнями строго обизглению. Полнов или частичное воспроязвания отобризования о

Журнал зарвгистрирован Государственным камитетам РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февроля 1998 г.

Цена свободная. Отпечатано в IS-Print Oy, Finland

Отпечатана в IS-Print Oy. Hinland
Печать компакт-диака: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,
www.arkcd.com.

© «Игромания», 1998-2002. Тираж 51.000.

Maranaman	10		
Индустрия	14		_
Даты выхода локализаций	14	METATIOCTEP	
Даты выходо нгр Россия	14	20C1	
Интересности	16	"NA. "14 75-	200
		We VHAM PO	O///
CD-MAHUЯ	18-30	Operation Flashe	46
Руководства и прохождения	18	DD TON	
MIFORAS BOHA	18	Operation Renes	
Демоблок	24	OPE CRCK A	
Deathmatch	24	" CHANG"	
По журнолу	26	PoA	
Мозговой штурм	28		
Софтверный набор	28	Missi and	
Драйвера	30		
Всякое разное	30		
	90		
RULEZZ&SUXX: B PA3PAGOTKE			32-46
В разработке: Первый взгляд			32-35
Delta Green и Farscape			32
Judge Dredd: Dredd vs. Death и L	ost Legion		33
NASCAR Racing 2002 Season и Sy	yberia		34
Terminator: Dawn of Fate # The C	ameron File	s: Secret at Loch Ness	35
В разработке: Будем ждать?			36-46
BloodRayne			36
Unreal Tournament 2			38
Dous Ex 2			40
Fahrenheit			42
Age of Wonders II: The Wizard's	Throne		44
1503 A.D. — The New World			46
RULEZZASUXX: B LIEHTPE BHM	PHHAM		48-54
	maritora.		48
Периметр			49
The Elder Scrolls: Morrowind			50
Warcraft III			
Heroes of Might and Magic IV			51
RULEZZ&SUXX: BEPДИКТ			56-79
Вердикт: Краткие обзоры			56-59
Bacteria, Black & White: Creature	a Isle и Demi	onworld II: Dark Armies	56
Frayos Fortrass Furona: Liberatio	on of France.		
Salt Lake 2002 w WilliamsF1 Tec	m Driver	ы Венении Поуотпонини	57
Вовочка и Петечка, Казанова: 1	все соблазн		C
Вовочка и Петечка, Казанова: 1	все соблазн		
Вовочка и Петечка, Казанова: 1	все соблазн		58
Вовочка и Петечка, Казанова: I Crazy Loto Пирамида, Солярис 104 и Стран и мистера Хайда	все соблазн		58 59
Вовочка и Петечка, Казанова: 1	все соблазн		58 59 60-79
Волочка и Петочка, Казанова: и Стазу Јото Пирамида, Солярис 104 и Стран и мистера Хайда Вердикт: Дождались! Operation Flashpoint: Red Hamin	все соблазн нная истори		58 59 60-79 60
Волочка и Петочка, Казанова: и Стазу Јото Пирамида, Солярис 104 и Стран и мистера Хайда Вердикт: Дождались! Operation Flashpoint: Red Hamin	все соблазн нная истори		58 59 60-79
Вовочка и Потечка, Казанова: и стазу Loto Пирамида, Солярис 104 и Стран и мистеро Хайда Вердикт: Дождались! Орегаtion Flashpoint: Red Hamm Краская Акула Trevor Chan's Capitalism II	все соблазн нная истори		58 59 60-79 60 62 64
Вовочка и Потечка, Казанова: и стазу Loto Пирамида, Солярис 104 и Стран и мистеро Хайда Вердикт: Дождались! Орегаtion Flashpoint: Red Hamm Краская Акула Trevor Chan's Capitalism II	все соблазн нная истори		58 59 60-79 60 62 64 68
Вовочка и Поточка, Казанова: г Стау Loto Пирамида, Соляри 104 и Стран и мистера Хайда Вердикт: Дождались! Орегатіон Flashpoint: Red Hamn Краская Акула Trevor Chan's Capitalism II Disciples II: Dark Prophecy	все соблазн нная истори		58 59 60-79 60 62 64
Вовочка и Поточка, Казанова: : Стазу Loto : Пирамида, Солярис 104 и Стран и мистера Хайда Вердикт: Дождалисы ! Орегатiоn fleshpoint: Red Hamm Красная Акула Trevor Chan's Capitalism II Disciples II: Dark Prophecy Medal of Hanor Alliad Assault	все соблазн нная истори		58 59 60-79 60 62 64 68 70
Вовочка и Петечка, Казанова: I Crazy Lote Пиромида, Солярие 104 и Стра и мистера Хайда Вердикт: Дождатьсь! Орегатіол Plashpoint: Red Hamm Красная Акула Trevor Char Late Prophecy Medal of Hanor Allied Assault Darkened Skye	все соблазн нная истори		58 59 60-79 60 62 64 68
Вовочки и Петечки, Казанова: 1 стаху Ього Пироминда, Солярис 104 и Стран и мистера Хойда Вердикт. Дождалисы Оректов Набъройн: Red Hamm Краская Акуло Течог Charles III Disciples II: Dark Prophecy Medal of Hanor Alliad Assult Darknoad Skyo Star Wars Startighter	все соблазн нная истори		58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76
Вовочкся и Петечка, Казанова: стаху Loio с Пировимдо, Солярис 104 и Стран выстрано добрати до добрати Оректа обратит Дождалисы Красича Акула Disciples II: Dark Prophecy Medal of Honor Alliad Assault Darkaned Sky Star Wars Starfighter Moto Roce 3	все соблазн нная истори		58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78
Вовочки и Петечка, Казанова: стазу Ьоїю Пиромида, Соляриє 104 и Стра и мистера Хойда Вердикт: Дождалисьі Орегатіон Тезьроіпі: Кей Нашт Краская Акуло Течос Chari Scapitelism II Disciples II: Dark Prophecy Medal of Honor Alliad Assault Dark nora Sikra Star Wars Startighter Moto Racer 3 TEPPWTOPUS РАЗЛОМА	все соблазн иная истори	я доктора Джекила	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78
Вовочкся и Петечка, Казанова: стаху Loio с Пировимдо, Солярис 104 и Стран выстрано добрати до добрати Оректа обратит Дождалисы Красича Акула Disciples II: Dark Prophecy Medal of Honor Alliad Assault Darkaned Sky Star Wars Starfighter Moto Roce 3	все соблазн иная истори	я доктора Джекила	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95
Вовочки и Петечки, Казанова: 1 стазу Ыот Опироминда, Солярис 104 и Стран и мистера Абліда Вердикт: Дождались! Орегатіон Пезьроілі: Кей Нашт Краская Акула Течог Chari S Capitalism II Disciples II: Dark Prophecy Medal of Honor Alliad Assault Darknond Skya Star Wars Starrighter Moto Racer 3  **TEPPHYOPUS PASJIOMA**  Всеобщая Программная Анарх Оружив в Компьюторных мера	все соблазн иная истори пег	я доктора Джекила	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95 80
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 стаху Ьоїо стаху Ьоїо Пирамида, Соляриє 104 и Стран и мистера Хайда вы мистера Хайда Сорество Певаровіть Вед Натиг Краская Акуло Тегчог Chari Capitalism II Disciples III Dark Prophecy Darkond Skrallis Assculi Darkond Skrallis Capitalism II Darkond Skrallism Startighter Moto Races 3  TEPPHYOPHS PASIOMA Ecochucus Программита Анарх Беробидоварь «Мадленького бога"	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95
Вовочки и Петечки, Казанова: 1 стах у ыбо п провимую, Солярие 104 и Стра Вердинги, Солярие 104 и Стра Вердинги, Солярие 104 и Стра Вердинги, Сому п п п п п п п п п п п п п п п п п п п	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95 80 84 88
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 стаху Ьоїо п  Пирамида, Соляриє 104 и Стра   нистера Хайда   Вердикті Дождались   Орегатіон Тезьроінт: Кає Нашт  Краская Акула   Течос Толіг Зарадові   Вором    Вором    Вором   Вором   Вором    Вором   Вором   Вором    Вором   Вором   Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вором    Вор	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95 80 84 88
Вовочки и Петечки, Казанова: 1 стах у ыбо п провимую, Солярие 104 и Стра Вердинги, Солярие 104 и Стра Вердинги, Солярие 104 и Стра Вердинги, Сому п п п п п п п п п п п п п п п п п п п	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95 80 84 88
Вовочки и Петечки, Казанова: г Стаху Loto с Пировимую, Солярие: 104 и Страе Вердингт, Дождалием. 1 Орегатiон Reshpoint: Red Hamm Краская Аруса Прастрае об прастрае об прастр	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95 80 84 88
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 стаху Ызо стаху Ного Пирамида, Солярис 104 и Стран и мистера Алада Вердинет, Дождолисы Орегатіон Гезародін Темен Серединет, Дождолисы Петечог Сальт Зерінгізті Ітечог Сальт Зерінгізті Ітеч	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 80 95 96-101
Вовочки и Петечки, Казанова: стаху Loto солярие: 104 и Страе пиравили, Солярие: 104 и Страе веранит, Дождалины.  Орегатiон Reshpoint: Red Hamm Красная Арула.  Темот Страе Страе Темот Chan's Copitalism II Disciples II. Багий Prophecy Medal of Honor Alliad Assault Darkonad Skar TEPPITOPHI: PASIJOMA Всеобщая Программиная Анарх Оружие в компьютерных играе Ново от павение "Аксилы". Ал из Фрукаенской Бета-Тестият: выд изнутри DEATHMATCH Новос править на на изнутри DEATHMATCH Новос править на на изнутри DEATHMATCH Новос править на	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95 80 84 88 92 95 96-101
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 стаху кою пирамидо, Солярые 104 и Стран и мистера Хайда Вердикті Дождались Орегатіон Газьроілі: Кей Нашт Краская Акуло Тітечос Chari Scapitalism II Disciples III Dark Prophecy Monte Control of the Charles of the C	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95 80 84 88 92 95 96
Вовочки и Петечки, Казанова: г. Стаху Loio с прирожимую, Солярис 104 и Стран Вердингт Дождались!  Вердингт Дождались!  Вердингт Дождались!  Тегом С Краг С С С С С С С С С С С С С С С С С С С	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95 80 94 88 92 95 96-10 96 96 96
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 стаху кою пирамида, Солярые 104 и Стра и мистера Хайда Вердикті Дождались Орегатіон Певароліть Кей Нашт Краская Акуло Тітечос Сһаліг Сарісівіві II Disciples III Dark Prophecy Media of Honor Allied Assault Media of Honor Allied Assault Star Wars Starfighter Moto Race 3 — 1 TEPHTOPHS PASIOMA Всобацая Программина Анарх Оружие в компьютерных играл Оружие в компьютерных играл Оружие в компьютерных играл Новое плавание "Аксплы". Али об Функтина предуменням пред пред пред пред пред пред пред пред	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 64 68 70 74 76 78 80 95 96 96 98
Вовочки и Петечки, Казанова: г. Стаху Loio с прирожимую, Солярис 104 и Стран Вердингт Дождались!  Вердингт Дождались!  Вердингт Дождались!  Тегом С Краг С С С С С С С С С С С С С С С С С С С	все соблазн иная истори вег с. Искусство	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты	58 59 60-79 60 62 64 68 70 74 76 78 80-95 80 94 88 92 95 96-10 96 96 96
Вовочки и Петечки, Казанова: 1 Стаху Loto Пировимую, Солярис 104 и Стран Вердингт, Дождались!  Орегатion Flashpoint: Red Hamm Trevor Chan's Capitalism II Josephan III Dark Prophecy Medal of Honor Alliad Assault Darkonad Skar Josephan III Dark Prophecy Medal of Honor Alliad Assault Darkonad Skar Moro Races - TEPPHYOPHE PASINOMA BeaoGuaga Программиная Анарх Оружие в компьютарных игра Неповедь "маленького бога" на Фрумаенской Вето-Тестият ама изнутри DEATHMATCH HOBOCH Deathmatch Cucke III: Arena Unreal Tournament Starrcraft Deathmatch: Киберспорт	все соблазн иная истори вег с. Искусство	п доктора Джекила стороны одной медали убивсть. Пистолоты Черный Роджер	58 59 60-79 60-79 62 64 68 70 74 76 76 80 80 84 88 95 95 96-101
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 Стаху Ьоїо Пировиндо, Соляриє 104 и Стран в нистере Абліда Вердикті, Дождолись Орегатіон Певяровіть Кає Нашт Краская Акуло Тетчог Сhari Scipitalism II Tervor Chari Hoto Roca Scipitalism II Tervor Chari Hoto Chari H	исе соблазы нег нег зия, или две с. Искусство ые паруса и	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты Черный Роджер	58 59 60-79 60 62 64 64 68 70 74 76 78 80 95 96 96 98
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 стаху кою с пиравида, Солярис 104 и стран комперент об пиравида, Солярис 104 и стран комперент об пиравида, Солярис 104 и стран комперент об пиравида (предеста в предеста в пиравида (предеста в пиравида в пиравида (предеста в пиравида (предеста в пиравида (предеста в пиравида в пиравида в пиравида в пиравида (предеста в пиравида в пиравида в пиравида в пиравида	иная истори  нег  ия, или две  к. Искусствоме паруса и	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты Черный Роджер	58 59 60-79 60-79 62 64 68 70 74 76 76 80 80 84 88 95 95 96-101
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 Стаху Ьоїо Пирамидо, Соляриє 104 и Страя и мистера Хайда Вердикті Дождалисы Орегатіон Пезароліть Кає Нашт Краская Акуло Тетчог Сhari «Capitalism II Disciples III Dark Prophecy Darkoned Skarolis Ecco Бидов Программиная Анерро Весо Бидов Видов Вид	иная истори  нег  ия, или две  к. Искусствоме паруса и	я доктора Джекила стороны одной медали убивать. Пистолеты Черный Роджер	58 59 60-79 60 60 62 64 68 70 78 80 80 95 80 95 96-101 102-105
Вовочка и Петечка, Казанова: гогау Isoto спары: 104 и стран выменения выдатить доли выменения выдатить доли выменения выдатить выменения выдатить выменения выдатить выдатить выменения выдатить выдатить выменения выдатить выдатить выменения выдатить	имая истори  нег  мя, илм две  к. Искусство  ме паруса и  е возможно  виях	п доктора Джекила  стороны одной медали убивсть. Пистолоты  Черный Роджер	58 59 60-79 60 62 64 46 68 68 68 68 68 70 74 76 78 80-95 80-95 94 101 96 96 98 101 102-105
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 Стаху Ьоїо Пирамидо, Соляриє 104 и Страя и мистера Хайда Вердикті Дождалисы Орегатіон Пезароліть Кає Нашт Краская Акуло Тетчог Сhari «Capitalism II Disciples III Dark Prophecy Darkoned Skarolis Ecco Бидов Программиная Анерро Весо Бидов Видов Вид	имая истори  нег  мя, илм две  к. Искусство  ме паруса и  е возможно  виях	п доктора Джекила  стороны одной медали убивсть. Пистолоты  Черный Роджер	58 59 60-79 60 60 62 64 68 70 78 80 80 95 80 95 96-101 102-105
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 Стаху Ызо Пирамида, Солярис 104 и Страи и мистера Аляда Вердикт Дождолисы Орегатiон Тезяровіть Кан Нашт Краская Акуло Тетчог Сальт 3 Ситопасу Меда об 104 и Страи и муло Тетчог Сальт 3 Ситопасу Меда об 104 и Страи Меда об 104 и Страи Меда об 104 и Страи Веробит 104 и Страи Тетчог Сальт 3 под 104 и Страи Меда об 104 и Страи Веробит 104 и Страи Тетчог Сальт 3 под 104 и С	имая истори  нег  мя, илм две  к. Искусство  ме паруса и  е возможно  виях	п доктора Джекила  стороны одной медали убивсть. Пистолоты  Черный Роджер	58 59 60-79 60 62 64 64 64 64 67 70 74 76 78 80-95 80-95 96-101 96 96 96 91 91 91 91 91 91 91 91 91 91
Вовочке и Петечке, Казанова: г. Стаху Ызо стау Казанова: г. Стаху Казанова: г. Стаху Казанова: г. Стаху Казанова: г. Стау Казанова: г. Ст	иная истори  ия, или две  к. Искусство  ме паруса и  е возможно  виях	п доктора Джекила  стероны одной медали убивсть. Пистолоты Черный Роджер	58 59 60-79 60 62 64 46 68 68 68 68 68 70 74 76 78 80-95 80-95 94 101 96 96 98 101 102-105
Вовочке и Петечке, Казанова: 1 стах у ыбо п правимую, Солярие 104 и стра и местары Албара Вердикт Дождолисы Орессию Певрамуют, Солярие 104 и стра и местары Албара Певрамуют, Солярие 104 и стра и местары Албара Певрамуют, Солярие 104 и стра и местары Солярие 104 и стра и стр	иная истори  зия, или две  к. Искусство  ме паруса и  е возможно  виях  (OC)	я доктора Джекила  стороны одной медали убивать. Пистолоты Черный Роджер  стей редактора	58 59 60-79 60 60 62 64 64 64 64 64 64 64 64 64 64 64 64 64
Вовочке и Петечке, Казанова: 1 стах у ыбо п правимую, Солярие 104 и стра и местары Албара Вердикт Дождолисы Орессию Певрамуют, Солярие 104 и стра и местары Албара Певрамуют, Солярие 104 и стра и местары Албара Певрамуют, Солярие 104 и стра и местары Солярие 104 и стра и стр	иная истори  зия, или две  к. Искусство  ме паруса и  е возможно  виях  (OC)	я доктора Джекила  стороны одной медали убивать. Пистолоты Черный Роджер  стей редактора	58 59 60-79 60-79 60-79 60-79 60-79 60-79 60-95 80 80 80 80 95 95 96-101 102-105 102 104 106-115 106
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 стаху кою пирамида, Солярис 104 и Стран и мистера Алада Вердикт Дождолисы Орегатов Певаровать Кан Напит Краская Акуло Тетчог Chan's Capitalism II Designation of the March	иная истори  зия, или две  к. Искусство  ме паруса и  е возможно  виях  (OC)	п доктора Джекила  стороны одной медали убивать. Пистолеты  Черный Роджер  стей редактора	58 59 60-79
Вовочки и Петечки, Казанова: 1 Стаху Ысю Пировимдо, Солярик 104 и Стран Вердингт Дождолисы Вердингт Дождолисы Порагатор Пезьроілі: Red Hamm Красская Акула Повісців III Darpitellism II I Disciples III Darpitellism II Darkon III Darkon III Darkon III Darkon III Darpitellism II Dar	иная истори нег няя, илм две с. Искусство ме паруса и вероможно виях постнов для скинов для и	п доктора Джекила  стороны одной медали убивать. Пистолеты  Черный Роджер  стей редактора	58 59 60-79 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60
Вовочкся и Петечка, Казанова: 1 стаху кою пирамида, Солярис 104 и Стран и мистера Алада Вердикт Дождолисы Орегатов Певаровать Кан Напит Краская Акуло Тетчог Chan's Capitalism II Designation of the March	иная истори нег няя, илм две с. Искусство ме паруса и вероможно виях постнов для скинов для и	п (часть 3)  Соиnter-Strike и Half-Life	58 59 60-79 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60
Вовочка и Петечка, Казанова: 1 стау Ысю с того Но пиромида, Солярие 104 и стра и мистера Аляда Вердинт Дождалисы Оректою 164 кв. 164	иная истори нег няя, илм две с. Искусство ме паруса и вероможно виях постнов для скинов для и	п (часть 3)  Соиnter-Strike и Half-Life	58 59 60-79 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60
Вовочка и Петечка, Казанова: г. стаху Ьоїо Пиромида, Солярик 104 и страя выдення до править до пра	иная истори нег няя, илм две с. Искусство ме паруса и вероможно виях постнов для скинов для и	п (часть 3)  Соиnter-Strike и Half-Life	58 59 60-79 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 08-16 Игры 08

# АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК

503 A.D. — The New World	14, 46 18
503 A.D. — The New World ge of Empires II: The Conquerors ge of Wonders II: The Wizard's Throne Ilens vs. Predator 2 merican Conquest raade Volleyball	14, 44
llens vs. Prodator 2	18
rcade Volleyball	147
reanum RX Farolis Hantica Irox	
Hantica	14 14
frox	146
irox actoria aldur's Gate attle Realms lack & White: Creature Isla	26, 104
ottle Realms	36, 172
	10
lack Moon Chronicles; Winds of War	14 36
ST Commander	14
umper Wars	24 h 14
opitalism II	18
or Tycoon	24 147
arnivores Cityscope	14
arnivores: Ice Age	146
ounter-Strike	18, 26, 111, 104
ounter-Strike: Condition Zero	8 22
Inck Monor Derentdes: Winds of Worldood Flower St. Commander women Work St. Commander St.	14
orkened Skye	18, 24, 74 26, 104
eadly Altionce	12
orkstone eadly Altiance elto Green omonworld II: Dork Armies	32 36
emonworld II: Derk Armies estroyer Command eus Ex	14
eus Ex	109
eus Ex 2 eus Ex: Game of the Year Edition	12, 40
iable 1 iable 11 iable 11: Lord of Destruction ia Hard: Nakatomi Plaza	26 104
lable II: Lord of Destruction	26, 104
io Hard: Nakatomi Plaza	14
iggles	14, 18, 48
ruuna una 2000	146
una 2000	19
ungeon Siege orthworm Jim 2D mperor: Battle for Duno	147
mperor: Battle for Duno mpire Earth	20, 102
	57
VE: The Second Genesis 22 Lightning 3 ohrenheit	14 146
ohranhelt	42
allout	104
ollout Tactics: Brotherhood of Steel	20, 24, 26, 104
or West	14 32
arscape atherdale: Guardians of Asgard	14
IroStartor	16
readom Force	14
rom Dusk Till Dawn (Or sakara go pace	овто) 14
Hobel Operations	10
iothle 2	10
irond Their Auto	14
irandia 2	14
off-Life: Blue Shift	20, 26, 104, 111
22 Lighting 3 silicon 4 si	8 14
larry Politer and The Sorcerer's Stone	14 8, 18
late Larry Potter and The Sorcerer's Stone leavy Metal F.A.K.K.2 leroes of Might and Magic III leroes of Might and Magic 3.5: In the W leroes of Might and Magic IV litman 2: Silent Assassin	8, 18 147 21, 104
leroes of Might and Magic III	21, 104 fake of Gods 18
leroes of Might and Magic IV	14, 51
litman 2: Silent Assassin IomePlanet	
loverace	16 14
lundred Swords sewind Dale	26, 104
mp on	24
manufullema	104
odi Outcast II udge Dredd: Dredd vs. Death lingdom Under Fire Gold Edition ireod	14
Ingdom Under Fire Gold Edition	24
reed ethal Dreams: The Circle Of Fate	16
ost Legion	33
tatio: The City of Lost Heaven topic: The Gothering Online	14
Rajestic	12 12
LARSHI Lov Proven	16
read whethol Dreams: The Circle Of Folio ent Legion or Legion Clark of the Circle Of Folio ent Legion Clark of the Circle Of Folio behavior and the Circle Of the Circle O	10
techWarrior 4: Inner Sphere Mech Pak techWarrior 4: Venganger	10
tedal of Honor Allied Assault 11	3, 21, 24, 70, 146
Hicrosoft Train Simulator	21 16
tiges a magic IX (Mov si Manes IX)	14
tomoute of Coulife	8
northerns of Southe	12
	78
	14, 34
Rortal Kombat Rota Racar 3 HASCAR Racing Season 2002 Natural Nudity	
forments of Scalife flortd Kombat floto Racer 3 485CAR Racing Season 2002 flatural Mudity flour flowerwinter Nights	14, 34

New World Order		Тестирование	
Operation Flashpoint 2 Operation Flashpoint: Red Hammer 6		Сила четырех.	
Operation Flashpoint: Red Hammer 6 Pearl Harbor: Zero Hour 1: Pillars of Garandall 3		Тестирование всей линейки новейших чипсетов от nVidia	122
Planescape: Torment 25, 104, 17. Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor 2		Creative Sound Blaster 4.1 Digital	125
Postpl 2		Разгон	
Gueke 26, 10		Разгон №1. Вводная статья	128
Quake 2 2 Quake III Arena 21, 24, 9		Экзотика	
Red Alert II: Yurt's Revenge 2 Red Fastion 8, 2		Intel Pocket PC Camera. "3a стеклом"	129
Resident Evil 3: Mercenaries 2 Return to Castle Wolfenstein 2		Разумный компьютер	
Robot Wars 14 S.W.I.N.E 2		Разумный компьютер за разумные деньги	130
Salt Loke 2002 5		горячая линия	132-133
Serious Sam (Kpyrok Csw) 22, 24, 26, 104, 10 Serious Sam: The Second Encounter 14, 2		Выбираем Athlon, сравниваем память, насилуем Windows XP (3)	
Shadow Force 14, 2 Shogun Total War 2		разбираемся с GeForce3, охлаждаем видеокарты,	
Shrek 17 Snepshotl Paperazzi		ведем переговоры через Интернет, переходим на NTFS	132
Sniper I Star Trek Bridge Commender II		ИНТЕРНЕТ	134-143
Stor Wars Starlighter 7 StorCraft 22, 26, 98, 10	5 1 6	Новости Интернета	134 136
Starships Unlimited 2: Divided Galaxies 14	5	С пикой в онлайн. Игра в "Казаков" через Интернет Третье измерение Сети. С чем едят VRML	138
Strayfire 2 Stronghold 10		Интересное в Сети	142
Summoner 9 Summoner 2 9		Игровые ссылки	143
Syberia 3 Terminator: Dawn of Fate 3		AHTUXAKEP	144-145
The Comeron Files: Secret at Loch Ness The Elder Scrolls Ill: Morrowind		Софтом по харду! Мягкое восстановление жесткого диска	144
The Elder Scrolls: Morrowind 4	2	кодекс	146-147
The Sims 2 The Sims: Het Date 8, 2 The Sims: Vacation 1		Стандартные коды	146
The Sims: Vacation 1 Tom Clancy's Ghost Recon 18, 17		Шестнадцатиричные коды	146
Transport Tycoon 2 Trever Chan's Capitalism II (Kanuranusus 2) 14, 18, 6		Игровые ресурсы	146
Tropico: Paradise Island Tux Rater 2	6	Антиквариат	147
Ultima Online: Lord Blackthom's Revenue		Easter Eggs для Heavy Metal F.A.K.K. 2	
Unreal Yournament 2 26, 3	3	ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	148-156
Uplink 2 USA Rocor 1		За истекций месяц. Новости внекомпьютерных игр Тогтепт. Нашествие тьмы	148 150
Valhalla Chronicles 1 Venom (Codename: Outbreak) 13		Второй взгляд на Одиссею.	150
Worder Kings		Попытка пост-обзора в преддверии Тормента	152
Warrior Kings 1 WilliamsF1 Team Driver 5 Wizordy 8 14	2	Молот Войны. Парад-алле	154
Worms 18		мозговой штурм	158-163
ZAX Allon Hunter 14	,	Тест № 19. Наемники как стиль игры	158
Annopul 3	6	Скринтурс №03. Март	159 159
Аллады 2 Вовочка и Петечка 5		Ответы / Участие в конкурсах "Гол на миллион"	163
Bonk пустычных замель (Wasteland Wolf) Тномы (The Diagles)		IOMOP	164-165
Готика (Gothk) 14, 1		Новое — это хорошо заныканное старое!	164
General (Etherlords)  3 General (Spells of Gold)  3 nororopse 2	4	почта аманина	166-170
Казаки 13 Казаки 50 соблазны Венеции 5	6	Дислокация кузькиной матери и прочие достопримечательности	
Кросная Акуло б	2		171-174
Ил-2 Штурмовик 21, 24, 11 Код доступа: Рай (Paradise Cracked)	6	микропостер	171-174
Карсары-2 26,9 Лохотронщик: Croxy Loto		Tom Clancy's Ghost Recon Black & White: Creature Isle	172
Периметр Периферия (RIM — Battle Planets)		Planescape: Torment	173
Пинбол по-русски	4	Shrek	174
Проклатые земля 16, 2		журналы и книги почтой	176
Рыцари морей 26, 9 С.В.И.Н. (S.W.I.N.E.)			
Солирис 104		РЕКЛАМА В "МАНИИ"	
Странкая история доктора Джекила и мистера Хайда	9	Обложка:	
Сфера Черный осаис (Midnight to Nowhere)	6	Игромания представляет:	
Внекомпьютерные нгры		"Лучшее для Counter-Strike!" 2-я обложка	
Agent X 2nd Edition 14 Creatures of Rokugon 14		K-Systems 3-я обложка	School maring to Academa 1776
Furrer this Fuery Police RPG 14	9	Inel 4-я обложко	040 380
Gumma World 14 GURPS 76		В номере:	DEG.
Infinity	8	1C 3, 15, 23, 29, 31, 41, 47, 55, 67, 161	# CESTILE STREET
LotR: Fellowship of the Ring 14	9	Акелла 21, 159 Бука 4	USTRIES INTERNAL
Luttwaffe 1946 RPG 14 Magle: The Gothering 28, 149, 150, 15	2	Лабиринт 2	ESPERSO 2
Metamorphosis Alpho 14 Patriots 14	8	Медиа-сервис 9, 17, 25, 73	The state of
Renaissance Adventure Game 14 The Spell Books 14	9	Медиатека 27	250
The Three Musketeers Adventure Game 14 The World of Zorro Adventure Game & Resource Book 14	8	Русский экспресс 127 Руссобит-М 11, 13, 53, 195, 147	Squited I Street for Squited I Spirit Street
Two Towers 14 War of the Worlds Adventure Game 14	9	Саргона 157	
Warhammer 28, 15 Warhammer 40k CCG	4	Точка.ру 175	
Warhammer 40k CCG 14 Warhammer FB CCG 14	9	DataForce 141	
Howernste 14		WWW.IGROMANIA.RU 1	

# новостной меридиан

# ИГРЫ



# Sims на заслуженном

Компания Maxis продолжает ковать железо, не отходя от коссы. Козапось бы, только недавно новый аддон The Sims:



врамя подситывать оориш. Все эти препасти мизиста в Snapshotil-Paparazzi. Передемисения по Заевдному гороз усуществляется от третвего лица, а съемае от первого. Ждать мизгообещоющего симулятора отпось вще долго — ретил назичения попрощи не закончиваются — уже внеистровомы вще дво провета Philos Lobs: Moments of Sealife и Natural Nudily.



Hot Date взобрался на вершину американского чарта, изредка уступая первое место только Harry Potter and The Sorcerer's Stone, a Maxis yxe готовит очередной, четвертый по счету "довесок" -Vacation. Хватит сидеть дома, уткнувшись в телек, настало время для октивного отлыхо. Благо созданы все условия: всть пляж, горы и лесной кемпинг. Хочешь - рыбку лови, хочешь - ищи зарытые в допотолные времена сокровища, хочешь — играй в пляж-

ный волейбол с другими заго-

рельми и вечно счостинвыми симсоми, а хочешь — катайся на горных лыжах или сноуборде. Для придания игре большой нелепости в ней даже запланировано появление снежного человяка. На прилавки магазинов вся эта благодать ляжет уже весной 2002 года.

# От папарацци нельзя спрятацца

Похоже, вскоре кождая область жизин чепожоже обзаевдется своим смунятором. Если
ты чем-то заимоешься и это приносит доход,
тема уже интервена разработникам компьютерных ирг. К примеру, венторско компания
Philos Labs анонсировала "смунятор папароши" Snapshol-Paparazzi. Профессия зажвативающая, а потому способныя вывать интетивающая, а потому способныя вывать инте-



# Джеймс Бонд

Покуда выходят фильмы с делейьсе Бокие, будут выходить и игри о нем. Причени хому и полода подобные разроботях не доверят. А кому, спрошнвоется, доверят? Чпотример, Georbox Softwore, зарексмендовашия соёк Holf-Uie: Вінь Shift и в настоящее время создоченной разроботкой Социтес-Strike: Condition Zero. По пожи неподтражденным севереним, Georbox ванет не только Condition заго, но и приклочениеский выстра.

# СРОЧНОВНОМЕР

Есть у революции начало нет у революции конца

Ha Red Faction возлагались большив надежды, и тем не менве, большим событием он не стал. Не помогла даже разреклами-

рованная двструктивная вседозваленность — GeoMod. Большинство геймеров Rad Faction охорактеризовали всего лишь как "вще один хороший шутер". Впрочем, этого (кстати, не надо забывать и о проданном



минятичем колінаў застика ТНА для того, чтоби дать заказ комплени Vallino на разработку скевала. Как я в случае с оригинатьним Red Facilius, пура сничана выйдет на Sany PlayStation 2 (конец 2002 годо), а лицы потом будет потрировона на РС (навидная дато ревіная — первый жасртал 2003 годо). Революцьем прадолжається, так что простоя шихтер Порква прадолжається, так что простас за мир на свобаду на Мортиса з актура.

о новых похожданиях сленто 007. Новств, и первый ватляд, хорошан. Но есть одно "чо" (так получилось, что в донном предложения их целих дво). "Но" — это движок Holl-Life (читойте — Quoke 2). Господа, мыейте же, нохочец, совесть, сколько можно! Пожолейте сторичко, да и бедных геймеров засадно.

# Возвращение мистера Джонса

Недавно Стивен Спилберт и Харрисон Форд вновь заговорили об Индиане Джонсе. Они по-прежнему хотят снять четвертую часть "Индианы Джонса", несмотря на то, что Форд

уже давко не пенсии, а у Слинберга на руках нет даже приемлемого сценория. Заслышав также речи, засшевалились разработчиси "игр по мотивом". Компория Цоса» Ата и Тhe Collective оцинсировали новый, поко безыманный провет, посевшенный приключениям бесстояция—

то Мидионы. Жонр, разумается, Aclany Adventure, истолнения в духе Tomb Raider. Но The Collective, сденовыми собе ими на Вийу Ми Умаріге Зіоуче, зологогог больше надражи, окцентура выможнем на грофическам, окцентура выможнем на грофическам, ократиров выможнем на грофическам, ократиров выможнем на грофическам, ократиров выможнем на грофическам, ократиров выможнем на грофическам профессов по исторе Джонел. Знаг менетий должного явления.

WWW

Kommuni, "New Moda Generation" opportunition musik (1994) (Albertain) (1994)

# GHOST RECON

Команда Призраки". Уничто-западо...

издательство Меdia <u>2000</u>





903-80-98 (095) 903-30-50



THE RESERVE

and Named in

ся уже осенью 2002 года, при-

чем сделает это с большой пом-

пой, появившись сразу как на

продолжают

Microsoft продолжает нажи-

ваться на боевых роботах

MechWarrior 4: Vengeance не имел оглушительного успеха, но

был тепло принят фанатами се-

рии На них — но фонстов — и продолжает делать ставки

M crosoft Мол, кулили игру, ку-

пят и оддон А лучше дво.. Чтобы уж новерняка оставить бедных

гвймаров без гроша в кармане Ofin "noserva" v MechWarner 4

разрабатываются Cyberlore в

содружестве с FASA Studios и

ca MechWarrior 4. Inner Sphere Mech Pak, co-

держит новые корты, новых роботов и новое

пружие и появится в продоже уже весной Вто-

рой — MechWarrior 4: Clan 'Mech Pak — следу-

ет ждать чуть позже. Он также будет содер-

жать свеженькие карты, роботов и оружие. Как

видите, ничего особенного, only for fans

к "Призывающему"

Студия Volition трудится над сиквелом роле-

вой игры Summoner, издовоть которую опять-

REPORTED IN

РС, так и на консолях

"Мехи"

бой



отличноя графика и увлекательный сюжет! эксклюзивной разработкой для PlayStation. Консольный пелиз Summoner 2 намечен на осень 2002 года Портоция на пеосонольные компьютелы не предусмотрена, хотя кто его знает, как карта ляжет Может ретицию какую написать, ведь сейчас так все поступают??

# Grand Prix 4 нет лучше в мире

Первая игра из серии Grand Prix вышло лесять пят нозов. Зо прошедшую декаду серия разошлась по миру суммарным тирадля двух плотформ - РС и Хоох, - и ее выход порадует обладателей персональных компьютеров и консольщиков в июне 2002 года

 Мы полагаем, что сможем поевзойти собственные эталоны кочества, — заявил гуру Пжефф Крамона — Grand Prix 4 не просто гоначная игра. Она позволит вом понять мир "Формулы-1", не будучи там

Новый движок, улучшенная физическоя модель и море драйва — счастье стучится в наши

# "Готики" много не бывант

"Готика" стала первой немецкой RPG, получившей такие лестные отзывы по всему миру Отличные рецензии и высокий уровень продож привели к тому, к чему и должны были привести

- к анонсу Gathic 2 Компания Piranha Bytes проболтолась о начоле работ над сиквелом еще в прошлом году, одноко долгое время о проекте практически ничего не было известно Теперь ситурция изменилось

Во второй части игры мы поподаем во внешний мир где люди с оркоми ведут борьбу зо выживание Изменения практически на коснулись геймплея и управле ния Мир огромен, мир опасен, мир интересен Разработчики из готовили новый движок и быотся с АІ, пытаясь научить бесталонь новым фокусам Среди монстров не только орки и гоблины, но и демоны и даже досконы Релиз Gothic 2 намечен на 2003 год, сначала в немецком ворианте, затем - в общеевропейском



жом в 2 миллионо копий и столо одной из сомых прибыльных среди гоночных симуляторов. Три части уже откатаны, пора браться за четвертую - решили в Infogrames, и пожалуйте анонсирован Geoff Crammond's Grand Prix 4. достойное продолжение Лицензия v FIA 2001 World Championship куплена за баснословные деньги, зато в игру позволено включить все команды и все трассы, приимавшие участие в чемпионате 2001 года Игра разра ботывается овновременна





# индустрия 🎎

# **Gray Matter Studios** BYTHME

Сделайте хит, а лучше два, и вашу студию обязательно кто-нибудь кулит Сей постулат уже не раз находил себе подтверждение, и вот новый пример. Компания Activision, уже давно плотно сотрудничавшая с Gray Motter Studios, объявила в приобретении конторы, разработовшей одну из главных игр продлого roag - Return to Castle Wolfenstein Peue ние более чем логичное - в конце 2001 года римейк Wolf3D одновре

# PRIMITIVE WARS

Б далёхне времена Куросо о приода моде вымения и бороть на жизне со строичение в в в маселе в состава при завеже и демойе

Упровляйте (в виж в 15 гд.) — Сурований в курок, что с рекормить своё войско. Соборите всю свою голю в курок, задействуйт возможими расурга этобы воше влень победение в этой эточнико доисторической битве.

- 1 1 Mrs. 1/18/17/9/PM x0000 miles and from decomply man. In
- A 10 TO TO SELECT A TOTAL TOTAL STANDARD WAS IN
- ем и игроч зо кот эрых вом будет всегдо интерегно
- ты к эк ким в е аремя рэтут и розвиво
- то режиме компонии вым предпоговуся проити по то миссии за кождле из представленных племен, плучем в кождом задонии буд
- Много юльзовотельский режим игры поддерживает до восьми
  - игроков, объединённых в Сеть или игроющих через Интернет.
     А для тех, кто любит создовоть нечто уникальнов,
  - к игое сомоспется полстой в обращении овлаг
  - к игро прилогантся простоя в соращения радактор ка



73. G-S&Karacosan J.
W. Jistravisona J.
W. Visitalison J., 17
Dorisissan J., 17

к. Увиного р. 5. ж. 1 «. Воляская д. 14А Краенодае «. Атарбохома д. 477 «. Ионна д.2. бегания Периода в 15 коже беганульная Депорожен д 5

Menalous L. Hopenson

Commence of the commence of th

property is a second of the se

менно лидировал в стиккох прадох дожных строн, вхито-ка Герона, кот Сийно па пробре ла еще 60 процентого окций G-гоу Motter Studes, и в соответствии ставилоненным сотпа денемам студив стала филиалом крупнейшей компонин-марателя Президент G-гоу Моtter Прю Марком сокроння свой пост и, судя по косму, не может продолжеть суды-окторительного студин токке закольстин контроля с Астибла В Серона Сийна Студин токке закольстин контроля с Астибла В Серона Студин токке закольстин контроля с Студин токке закольстин токке

# Судьба Neverwinter Nights пишеня



### Виртуальность и материальность Magic: The Gathering

Друзы, нас сново бессовестно книули Только надален ам в градства писали об альтуристох из компонии Wizards of the Coast, готовых подратич жиру Magic The Gothering Online стовершение бесполоть, и уривняемись, где подвохтот, сам екоможденно этот сожий подвох и ношеся. Нег, лютия за киментскую версии и аксирит не будят вособы, иск эхити застояти платить за информатира образовать под за информатира и на коледа и 50 корт обедатель почтия 10 допорою, а саждый бустер по 15 корт не кунтъ дешевяте 3 99 допопрова. Причисьсь руководствую

Мудотся of the Coast давать разъяснения. Мол, вируальные корты можно будет с легкостью обменть не ностоящие, так что обменьть не ностоящие, так что обмень что обмен

# Похороны Majestic

Люди всегда настороженно относятся к новым идеям, зачастую не торопясь их принимать Стала известна дата похором

Вконец разруговывноех компоние BloWare и Interplay кастови сучения решини задательскую судьбу сверхожидовного ролевого проекта Newarvinter Nights Напомени, что чад игрой невысла опосность пасте тоте, как по винициа тажев В вОWare контракт с Interply был расторнут Что туп паралевы», не соштись жаражтерь не Вторчем, проблема уже упожена По обопарыму согластию, Newarvinter Nights издаст компания Подготев, инастрав лицегамо на Dungeons & Dragons со времени вливания в отчей дали Нарож Петроот Компания в стчей дали Нарож Петроот Компания по что в петроот в межения в по-

Глава ВюWare Рэй Мазука по такому поводу не удержался от сантиментов

— Мы очень рады, что смогли достигнуть привылемого соглашения с Interplay. Вко Ware близится к завершению работ над Neverwinter Nights и вскоре предоставит Integrames готовый продукт для издания по всему милу.

## Mortal Kombat na scex no xeares

Мало, ужасно мало хороших файтингов выходит на персоналке. Да что там хороших фойтингов, и плохих-то не сыщещь (хотя, казалось бы, чего их искать?) Именно поэтому тупой болью в своддох поклонников рукопашного и ногомахательного боя отозвалось известие о разработке навого проекта из серии Mortal Kombat Midway Games coopuum o Deadly Alliance. очередной реинкарнодии старой доброй "Смертельной битвы", разрабатываемой на абсолютно новом движке и обладающей сногошибательными "фичами" Увы, чаша сия пройдет мимо обладателей РС, а достанется без остатко владельцам next-generation-хонсолей Xbox, GameCube. Game Boy Advance и иже с ними Впору плокоть



триллера Majestic Компания Electronic Arts решила перестать тянуть время, оставить надеж вы, что к их инновационному

ды, что к их инологиц-онном поветсу всет-их принет усповкт, код-тох принет усповк, и одины, могом розрубент гордине узал Муезий, 
обоциедыніся ЕА по меньшей 
мире в 5 минятного в дойподою, прекротит ское 
существовние 90 опреподою, прекротит ское 
существовние 90 опреподою, прекротит ское 
существовние 90 опреподою прекротит ское 
мироком 
мироко

## На ждана Deus Ex 2... скоро

поверят?

Иногдо ожидоние смертиподобію. Временским так и хочется высожникуть в лицо разработчиком, ну чего вы ток твнете резинуё Хоть по ночом роботойте, только дойте же нам скорее в руки долгожданную игру С моменто анониса рошь 5х 2 подшлю уже боль-

# CPO THO BHOME



# CHARLES OF THE LOCAL

Товорици теймеры свершилосы Леганорная компочня Килліпа With Cassors, ответствення за высвелнее начал куми зоветствення за высвелнее начал куми зорен крововам моняков и зо сбол боготой жотам кровозом-мсних левер Podral га, оночекровола смявел Роботы на Рово! с мирт полным комо. Для созрание ктрового мира был выбром и страмительно лицаналення выжим — опистатьства— Помо!



Worfarel Крововоя бойня переносится в полное 3D Никокой изометрии, никокого третьего лицо. Вид из глаз истребиталя невинных педестрионов и чистый ддренолин в виртуальной крови (в реальной, впрочем.

К сожалению, разработчики не торопятся поделиться с игровой общественностью информацией о проекте. Дата выхода



токже пштельно серывоется. Но и соходните волю достаточно, койо заканы в глазах настаниях геймеров дывольский огонех Заставия надветься, что ребяти за капира Калипу ММ Безахи нь Оруж поставленых стенке политкоровктностью и на оказутся и ужерщелены пулями нурактелениести. Ми свято верям, что Postal 2 подорит нам мор, окелена кром. "Sess, кого чту ost".

ше толь, а ждать выхода инвого целерор еще ото-то сколько. По стоюм РР-менеджера Blads Interactive, Deus Et 2 увидит белий слет никох не розьше восны 2003 года, и это в лучшем случое Мол, порны и 10N Вотит рашейти улучшить все, что только поддоется улучше-ечко, а потому работь при-бавляется чуть эти не с хоходом расть

# DISCIPLES DARK PROPHECY

ОДНИМ И ГИБЕЛЬ, И ПОЛНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ ДРУГИМ

PUCC O IN -



# РОССИЯ





**Неполиткорректный** muniboa

Трудно сказать, в чем кроется секрет услеха всевозможных пинболов, но та, что подобные штуки способны надолго вырвать из реальности делый офис. - это точно. За паследние годы было напридумано много пинболов, хороших и разных, но всех их жлет печальная участь - в утиль Расступитесь, вот идут бровые порни из Venom Studios, создовшие "Пинбол по-русски" В России, как всегда, все замещано на политике. Шарик, уподобившись древнерусскому богатырю Колобку, вечно кудо-то поподает то в Думу, то в Балый дом, а то и — прости, Господи - в Коемль. Кождое голодоние вызывает изменения в политической жизни страны то нефть ция грянет Ну и, конечно же, кождые четыре годо готовьтесь к выборам. Политический "Пинбол по-русски" уже нынешней весной издаст компания "Бука"

# Harmon ответ Fallout

То, что Fallout на Руси любим — ни для кого не секрет Одних только русскоязычных фонотских сайтов в Интернете десятки, а уж скалько копий игры было продано в России — никаким Diablo не снилось В

ондо RPGToday и студия Digital Geckos зателли проект, по существу являющийся "альтернативным Fallaut" Сдепали несколько мини-игр по мотивом шедевра от Interplay, а затем взялись за полномасштобную игру -Wasteland Wolf, он же "Валк пустынных земель" Шли месяцы, проект рос и мужал, пака, наконец, не стол крепко на ноги. От идеи делоть "Фоллаут", пусть даже и очень альтернативный, пришлось отказаться — все равно на лицензию

от Interplay денег не хвотит, поэтому "Волк пустынных земель" превра тился во вполне



самостоятельную игру После глобальной катастрофы прошло 32 года, здравствуй, милый постапокалиптический мир. Дойдя до стадии играбельной демо-версии, ребято из Digital Geckos отправились на поиски возможного издателя и, по их словам, нашли его в лице компании "1С" Увы, руководитель направления игровых праграмм фирмы "1С" Юрий Мирошников не подтвердил данную информацию Официальные переговоры между "1C" и Digital Geckas пака не велись. Тем не менее, разработка "Волка пустынных земель" продолжается

## Даты выхода игр

Редакция предупреждает, что не несет ответстваннасти за несонкционированнов перенесение сроков выходо игр издателями и разроботчикоми.

	0.1
Shadow Force	01
Project Entrop a	02
Destroyer Command	05
Grandia 2	05
Serious Sam. The Second Encounter	05
Trop co. Paradise Is and	05
Hundred Swords	05
VASCAR Racing Season 2002	12
EVE The Second Genes s	15
Alignfico	15
Carnivores Cityscope	20
BST Commander	24
Mines s Or ne	25
Jima Online Lord Blackthom's Revenge	26
Maña The City of Last Heaven	26
Diggles	20
Command & Conquer Researchs	26

Neverwinter Nights	01
Valta a Chranic es	01
Die Hard Nakatomi Plaza	01
Black Maon Chron cles Winds of War	01
Dark Panel	06
Worner Kings	08
Globa Operations	14
Freedom Force	14
New World Order	16
For West	16
The S.ms. Vocation	27
Worms Blast	27
Heraes of Might & Magic IV	29
Might & Mogric IX	29
Age of Wonders II The Wizard's Throne	29
SA Rocer	29

Fatherdale Guardians of Asgard	01
Halo	01
Hitman 2 Si ent Assassin	01
Star Trek Bridge Commander	01
Sniper	02
Dungeon Slege	02
jed, Outcast	03
The Elder Scro Is III Morrowind	03
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	05
ARX Fatalis	15
Grand Thief Auto III	17
1503 A.D The New World	29

Даты выхода отечественных локализаций			
Название	Издатель/Разработчик	Low works	
Аква (AquaNox) Каритализм 2	1C/Nival/Massive Development Новый Диск/Enlight Software	январь-март январь-март	
(Cap'talism 2)	новыи диск/ Enlight Sollware	яньарь-март	
От заката	1C/Nival/GameSquad	январь-март	
до рассвета			
(From Dusk Till Dawn)	snowball.ru/1C/Piranha Bytes	январь-март	
Готика (Gothic) Grand Thief Auto 3	Бука/ Take 2-DMA-Rockstar	январь-март	
Герои меча и магии IV	Бука/ЗДО	морт-опрель	
(Heroes of M&MIV)	54x67666		
Периферия	1C/Nivol/TriNodE	январь-март	
(RIM - Battle Planets)			
С.В И.Н. (S.W.I N E)	1C/Niva /Tr NodE	январь-март	
Заклятие (Spells of Gold)	Бука/Jonquil Software	апрель	
Warrior Kings	Новый Диск/Black Cactus	март	
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival/Fishtank/Akane Studios	весна 2002 года	
Halloween (Halloween)	1C/Nival/Wanadoo	весна 2002 года	
Pearl Harbor	1C/Nival/Wanadoo	весна 2002 года	
(Pearl Harbor: Zero Hour)			
Меч и магия IX	Бука/3DO/NWC	апрель-май	
(M ght & Magic IX)			
Гномы (The Diggles)	snowball ru/1C/SEK	январь-март	
Disciples 2: Dark Prophecy	Руссобит-M/Arxel Tribe	март апрель	





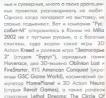
# Доешь "Аллодов" и "Проклятых земель"!

Когда продолжение любимой игры не выходит уж чересчур долго, фоноты, жаушие сиквела, начинают выражать беспокойство, а затем просто открыто требовать начать работу над играй Именно так поступили паклонники атечественных ролевых игр "Аллоды1/2" и "Проклятые земли" от студии "Нивал"

"Все, кто хочет получить от "Нивала" игру, продолжающую "Аллады" и "Проклятые земли" влиците, пожалуйста, свое имя, фамилию, е тай адрес и ник (по желанню) в строках снизу Вместе мы сможем возродить великую игру!" Петиция с таким текстом появилась невавно в Сети по опресу http://forestclan.formoza.ru/ cgi-bin/voting/vote.pl?lang=1 Как видите, начать по старинке решили с петиции, но где горонтия, что не дойдут до баррикад?!

"Нивал" не стал долго отмолчивоться Ответ был предельно корректным, но не особа обнадеживающим. Мал, сами любим "Аллоды" и "Проклятые земли" и доже не прочь сделоть онлайновую RPG на базе этих хитов, однако технологии в России поко атстают от западных. Поэтому ничего не остается, как подождать еще несколько лет

Поживем увидим, чем дело кончится В свое время Конан Дайль убил Шерлока Холмса, на



Fate (студия Boolat) Менее всего известно о FireStarter и Neuro. Первый проект — оркадый футуристический 3D Action, создаваемый GSC Game World на обсолютно новом движке Второй - непрямое продолжение еще не вышедшего космосимулятора HomePlanet, обещоринее в голодическом пятия эттичть эт пояс даже Kread Обе игры находятся еще на очень ранней стадии разработки, поэтому скриншотов и демок придется ждоть еще до-



Компания "Бука" в последнее время нахоятся в ударе и новые игры анонсирует чуть ли

не каждую вторую неделю. Недавно Зопад узнал о существовании MARSHI, орходного футуристического FPS с эпементами тактики от студии НВМ Место действия - Марс, суть - борьба небольшого спасательного отряда с полчищами обезумевших киборгов Второй проект \*Буки\*, явно ориентированный на survival horror под названием Midnight to Nowhere, разработываемый старым энакомым — студивй "Сатури плюс" В русском варианте он носит имя "Черный авзис"

Обе игры выйдут в России, при чем уже в этом году, одноко их релиз зо границей также запланираван

## "Coepa": наш ответ EverQuest

Мода на многопользовательские онлайновые RPG наконец-то докотилось и до России Впрочем, скорее это не мода, а веление времени Да, пока мало кто может себе позволить играть в MMORPG, до и технологии оставляют

желать лучшего. Однако разве можно остано вить прогресс? Компония "Никита" занята разработкой "секретной" RPG, действие которой развернется в мире фэнтези Впервые об игре с кодовым нозванием "Сфера" директор "Никиты" Никита Скрипкин обмолвился под Новый Год, и с тех пор никаких официольных сообщений нв поступало Однако ков-что известно Игра многим напоминает EverQuest, только с прицелом на российского геймера, о издателем "Сферы" но территории России выступит компания "1С" Подробности на подходе

# Та еще "Бука"!

Если вы надвялись поиграть в "Код доступа: Рой" уже этой весной, то скоеля сераде сообщаю вам пренеприятнейшее известие праздник на вашей улице наступит еще нескоро. Релиз Paradise Cracked в очередной раз перенесен, о чем и сообщила издательская контора "Бука" Киберпанковская тактико-ралевая иг-



ра "Код доступа Рай" выйдет только осенью 2002 годо. Первнос связан не с проблемоми, возникшими у студии MIST land, а в целях повышения эффективности маркетинга Лагика, конечно, не басспорная, но решать все равно не нам, так что не будем спорить Подождем твою



на дамонстрацию и буквально заставили писаталя сесть за новый рассказ о великом детективе

# "Руссобит-M" нам подарочков принес

Хородее дело — выставки компьютерных игр Издатели и разработчики - люди скрыт-

# ИНТЕРЕСНОСТИ



# "Медиатека" грядет

С 20 по 23 марта в Москве в Новом Монеже пройдет Первоя московскоя специолизированная выставка мультимедийных технологий - "Медиатека" В рамках мероприятия будут представлены следующие направления мультимедиа-системы, видео-, аудио- и фототехника, прикладное программное обеспечение и терные игры). Более подробно с программой выставки вы можете ознакомиться на нашем

Fallout 3: миф или реальность? студия Black Isle заморозило розработку из-за возникцих финансовых проблем. Так ват, есть и другая информация. Французский журнал РС Jeux настаивает на том, что Fol оut 3 уже давно не вероятность, а реальность. Работа над игрой кипит в секретных офисах Block Isle, и рализ "Фоллаута" запланирован уже на этот год. Из новозведений обещана полная трехмерность К сожолению, скудость сведений, найденных французами, позволяет усомниться в их достовермости. А вель ток хочется поверить

A вот по словам президента Black sie Studios Фергоса Уюкарта, работы над Fallout 3 еще не начинались Проект временно оставлен, котя и не забыт

# КАПИТАЛИЗМ П

















📙 (до 7 человек) и через

Система помощи





л сти горили и свою собственную экономиче жуус — л чеса, конкурентной берэбы и ферс-меже чежными потокоми и контролирового проите иские могезить», запиче

жетемные требования: Ост жив оперативной чет (желе

По всем випросма; обращиться по по тэлефому (0

окуры з съ в мир большого бизпу ким. Вом придется управлять да рот, намимать и обучать г≇го Не пугоет? Тогра за дело!

ССР, процеское Реген.

4-скоростисе

дом для доступа в Интер-







Chi Sett, in Critical Control of the Children and the English and the English that the Children and the

# РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Gothic (Готика). Автор — Darkmaster. Финальный и во всех отношениях окончотельный материал, содержащий подробнейшую информацию по всем оспектом игоы

2. Medal of Honor: Allied Assault. Автор — Матвей Кумби Руководство и прохождение. На компакте — сохранен-

ки всех лиссий!

3. Harry Potter and The Sorcerer's Stone. Astop — \*Q-Tuzoff\*. Прохождение

4. Тат Clancy's Ghost Recon. Автор

— Алековй Бутрин ока ВООТ. Прохождение,

руководство, тактические рекомендации **5. Disciptes II: Dark Prophecy. Ав** тор — Кирилл Шитарев. Руководство и прохождение 6. Негоеs of Might and Magic 3.5: In the Wake of Gods. Автор— Darkmaster. Предположительно (материал пишется), вашему вниманию предстанет руководство плюс прохождение первой из компаний. А прохождение всех компаний вы сможете прочесть на

следующем компакте!

7. Trevor Chan's Capitalism II. Автор — Станкслав Шульга. Родное руководство по Capitalism II занимает 148 страниц убористог текста. А в нашем материале сжото приведена информателя и приведена и приведена и приведена и приведена и приведена информателя и приведена и при и приведена и приведена и при и приведена и приведена и приведена и приве

ция а том, что к чему и как сделать так, чтобы все это работало

8. Возможен Darkened Skye. Автор — Антон Голицин.

Руководства и прохождения публику ются: 1. На компакте в одноменном разделе 2. На компакте в виде RT-файлов в CD:\Draft\Guides (там тоблицы удобнее смотреты). 3. На сойте журнала по адресу WWM.IGROMANIA.RU

Мотериалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения

# COLLegg

С февраля на компакте обитает подготовленная нами гигантская база кодов почти для 600 игр, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромонии"

# ИГРОВАЯ

Составитель "Игровой Зоны" or@NGE (orange@igromania.ru) Предлагаем вам продегустировать всевозможные дополнения для сомых хитовых игр. Нашим вниманием не были обойдены ни новинки (Medal of Honor, Empire Earth), ни ветераны (Doom, Heretic, Hexen и относительно немолодая Dune 2000) игрового фронта. Для всенародно любимой Counter-Strike мы припасли последний выпуск "Оранжового" сборника моделей la со следующего номера "контрай" снова займется великий и ужасный Ј.В.) плюс суперэкс клюзивная карта Любители **Diabla II** обязательно должны обратить внимание на новую версию модификации Тhe Evil 3 — лучший на сегодняшний день D2-мод. A виртуальных железнодорожников, поклонников MS Train Simulator, очевидно, порадует модель электровоза ЧС-2, знакомого всем, кто ездил хоть раз по России на пассажирском поезде

Страсть к разрушению способем уголить мар, NO Geo Limits для Red Faction, а плабав к большому количесть украсной кидости, разбраждет патчи для Меда об Нолог и КТСМ. Токже ресоментуем не пропустить новую версию Киляфтимод для Мак Роуле Не в обиде остонутся и люди творческие — на этот стума приложения редакторы для Етирет и подвитильного правитують и набор утилит для прадвитують оргастирующих эти образовать угольшений в прадвитують в трастирующих в трас

Теперь о читательских работах Зо отчетный месяц их пришло такое количество, что пришлось несколько реструктуризировать раздел на компокте, дабы облегиять ваше путешествие по терриям СО Запускойте диск и цените!

Нопомню, что "плоды рук своих" (только рук, не ног и не других часстей тела — некочественные поделки мы на компокт не выкладываем), будь то корты, скины, программы, самодельные итры, флэш-ролики, обои можно и нужно отпровять одновременно по двум одрессом. отапра@@гomania.ru и орек СОТФурготалісли Фойлы должны быть задряжеровам при помощи 2/р или таг, напичне овторского описолия в ксириншогов приветствуется. Напоследок вожное замечание мосчет карт для Негоев III обязотельно запиховывайте их в архявы, мостры пересытке эночительноя часть h3m-файлов оказывается поврежденных размения поврежденных размения поврежденных размения поврежденных размения поврежденных размения поврежденных размения повераться поврежденных размения повераться по повераться по повераться повераться по повераться повераться по повераться по повераться повераться повераться по повераться п

# #01. Age of Empires II: The Conquerors

Три увлекательные компании — Hires Rise to Glory, Robin Hood и The Iron Hero

# #02. Aliens vs. Predator 2

1. Масштабная модификация с громким именем Hell's Elite Legions. Абсопотно новый интерфейс, новое оформление всех элементов меню, новые скины для персоножей, ну и многое дру-

2. AvP 2 Hidden Extras — официальный алдейт, активизирующий скрытые возможности игры. Такие как "проаптрейженный" прибор ночного видения у покотинца, новые значки для оружия и омуниции, мовый дизойн экрана загрузки, плос новая озвучка для женского персоножо-пекотица

3. Три мультиплеерные карты — DM Inner Base, DM Triple Collision и DM Acid Reflux

# #03. Black and White До выхода аддоно Creature Island осталось совсем немного, народ затамлся

в ожидании и ничего нового не делает Кое-что нам, к счастью, удолось раскопать. Это кое-что — карты Huaca Hill и Killroy's Training Ground

### #04. Counter-Strike Igromania Weapon&Skin Pack, ORANGE Edition #04

 Как всегда, начнем с ножа Сегодня это цивильный такой, чистенький и

блестящий ножичек под названием Desert Dagger

 Модифицированный АК-47 без деревянного приклада и с измененной раскраской

3. Замена для 3-3 — модель S.A.A.B. с глушителем и оптическим прицелом Очень стильный инструмент, выдержанный в зеленых тонах

4. Пришло время для тяжелого вооружения В кочестве очередной замены для непрезектобельной стондортной модели 5-1 осмелюсь порекомендовоть Неаму М4 — здорозекный пулемет с оптикой и сошкоми. Зорякоется путем зомены корторьежей с потрономи.

 Немного стеба — модель бомбы в виде курицы, которой в известное место засунута петорда, а на спину привязан будильник



Карта DE MINES beta

Савженькой корто, прамиском от самого Оровко. Бета-верска ВЕ МINES
— небольшого подажиного уровья Использовани текстурки из МочТо, дизоби выдержан в том же стило (мрочное средневыховье с техного-нами заментоми). Цель — взоряють систему упровления вентияция В этой бете всего один ожобноги ри пути Конечно, иметом место череороботи, горки оки накож (местоми). датализация, некотороя несбалансированность, глоки с совеще инем и гормознутасть в особи перегруженных деталями местох На компастия следующего номера с большой вероятностью будет выложена либо следующая бета, либо финальный релиз. Комнектория и советы присилайте по апресу orange@igromania.ru ини оставляйте на форуме housux друзей http://poligon.counter-strike.ru

# #05. Diablo II: Lord of Destruction

Последняя версия самой масштабной на сегодняшний день и, на наш взгляд, самой лучшей модификации The Evil 3, от Vortex Team Одну из предыдущих версий мы уже выкладывали осенью. С тех пор изменилось очень многое Список всех изменений вы найдете на компакте, первчислю лишь некоторые. В игру добавлено множество новых монстров, как знакомых вам по первой части, так и совсем новых Также добавлено большое количество оружия и обмундирования, не говоря уже о раритетных и уникальных предметах и наборох Изменена технология генерации монстров, налицо значительные изменения в планировке уровней плюс полностью переделанный (III) первый акт. Первое подземелье Den of Evil стало намного больше, и попасть из него можно сразу на несколько удапенных территорий Хилые монстры первого окта замечены на более продвинутых, благодаря чему играть даже на минимальном уровне сложности не так легко, как в оригинальной версии. Из убиенных выпадают их органы, из которых можно сразу же делать potion'ы либо использовать их для изготовления магических предметов в хорадрик-кубе Для сомого кубика добавлено несколько сотен рецептов, некоторые из которых используют десятки ингредиентов, для этого куб увеличен, равно как увеличены сундук и инвентарь героя Максимальный уровень героя поднят до 110, что доет 11 дополнительных скилл-пойнтов, причем обсолютно все скиллы подверглись изменениям

Мод зопускается через программу-обологиму, котороя открывоет роступ ко всем мостройском игры. В комплекте поставляются утилит-я Мар Наск, Colar Hack и Chat Log. При помощи той же оболочии можно запускать одиовремение торичнольные фойлы игры и может быть в любое время безболезненно деактивировои

# #06. Dune 2000

Вновь обращаясь к теме Emperor'а, нельзя не вспомнить про его предшественников Ва-









шему вниманию предлагаются две модификации (Epic Dune и Dune2k Anvanced) плюс огромная подборка синтловых и мультиплеерных корт, созданных фанатоми игры

# #07. Emperor: Battle for Dune

Подорок всем творческим истуром и просто любопитьми. Официольний реалипросто любопитьми. Официольний реалитор корт: Предоставляет доступ ко всем возможностям игры, горится, лиз создолжения как жультиплереных корт, ток и сожетных миссий и компоний Доеольно громозодкоспожен в освоении (имеется документоция) и сильно подгорможивает Вірочем, поспедний фокт вряд ли остоновит истинных фонотов.

# #08. Empire Earth

Три синглплеёрные миссии Особый интере предстовляет совершенно нетипияная карто Soviet Base, в комплекте поставляются более традиционные и к тому же исторически достоверные Plunder Island и Netherlands

# #09. Проклятые Земли

Официольный редактор предме ов, ко рактеристик персонажей и уровней Довольна сложен в освоении и поко не снабжен никакой документоцией

### #10. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Мод первый — Armour Mod Основноя особенность — Super Power Armor, читерский броник с сумасшедшим армор-классом и прибовкоми ко всем статсам и скиллом

2. Мод второй — BullelProof Mod Добовляет в кіту лри новых тию лозущек (Silent Trop, Gos Trop и Spike Trop), три видо громат (Талеја, Chemical и родную для кождого контрстройкеро Smoke), гозовые заляди для гронотомето Зомен-вет стондортный ломик но рисовую трубу, Desert Edgle но переточенный под лазер "Кольт", "Уви заменяет но "Ингром", а "Беретту" но обрева Ізго просто Мокс Пёйк кокой-то)

3. Мод третий, исключительно мультиплеерный Нозывоется Canadian Invasion и тоже добовляет несколько новых видов вооружения типа Annihilator Minigun, CPA MAZ 14-12 Shotgun и LM4 Devastator SMG

# #11. Half-Life

Модификация Gongato Wars — командмый жультияльер с нескольким режимами В первом случае две комонды (русская и игольянская мофия) должны хоранты своего дома — игрока, который кождый воз нозичаются культий кождый воз нозичаются культий кождый воз нозичаются культий кождый воз нодить учинтожить свеего дона и отправить в лучший жир дона врожеского, положия как можно больше его соротинков. Оружие, иможно больше его соротинков. Оружие, иможно больше его соротинков. Оружие, иможно за убийства или праста вовявсткя в самых неподходящих местох уровня

Второй режим более похож просто на командный дефматт с езиможностью покупки оружия Долее ндет Capture The Stash на уровне запрятан чемодан, котарый требуется найти и удержать некоторое время Как провило, счастивого обладателя чер-



ного чемоданника вскорасти убивают и начинают охоту за но вым владельцем Ну а режим GangBang является полным аналогом популярного Last Man Standing и в описании не нуждается

Ках и в любой нормальной модификации, в Gongsta Warson полнастью перевеляно оружие, стискох которого вве-аиторого полнаство перевеляно оружие, стискох которого пове-аиторого переперем (Вистия) (Питам полнастия) (Питам полнастия

# #12. Heroes of Might

Пять синглиплеерных сценариев - Elementals, Pendragon Son, Reavers of the North, Ringing of Victory, The Black Land

# #13. ИЛ-2 Штурмовик

Двсять синглипеерных миссий от зарубежных фанатов игры Задания самые разнаобразные, от моделирования реальных исторических срожений до вольных тренировок в небе над Кубаныю Присутствуют также задания вроде уничтожения вокзала или такковой дивизии.

 Очень оригинальная тема для Windows обои, значки, звуки — все выдержано в стиле великой советской социалистической пропаганды

# #14. Max Payne

1. Второя версия одной из первых морификсций для "Моксо" — мола Килрб. В ноличения кымененноя помылация героя, элем тримен в думя восточных адиноборств, которыми теперь владаем та тримен з думя восточных адиноборств, которыми теперь владаем та тримен з думя восточных адиноборств, которыми теперь владаем то уражия и моссо мелких нерока, возможность выбора любого уражи моссо мелких нерока, возможность выбора любого уражи моссо мелких нерока, возможность выбора любого уражи в моссо мелких нерока, от подобъешись Воїдушту, тательно мостиметь з думя подобъеших по одной писта перь может сичимоть вестом разговодия по одной писта перь может сичимоть вестом разговоря и подобъем з дому подобъеших подобъем з дому подобъеших подобъем з дому подобъе

2. Небальшой патч, добавляющий в игру огнемет Устройство работает отменно, жжет всек, подабно стандартному "коктейлю Молотова". Да и самого Максо при неосторожном использовании девайса может задеть

3. Прети мовых соимов двя игрохо, в числе коих — убище воиниров оформовримсные Двяба, готем побить и еще нествето известных персоножей. Неплохо смотратся модельси Моксов форме мамримсногого певхонице или в стонаротном костоме, но с сигоретой в зубах и черными очками \* о-ля Шворц-Терминатор\* 1 на мост.

# #15, Medal of Honor: Allied Assault

 Вначале самое главное, баз чего игра не в радасть. А без чего не мажет быть хорошей игры? Правильно, без кровици! Получайте. Лучший подарочек всем нашим кровожодиеньким читателям — кровавый патч под названием Guts Mod. После его установик крови в игре будет ну очень много!

 Body Shots Puff Mod — немного изменяет анимацию моделей, вследствие чего предсмертные агонии вражин выглядят более убедительно, ну а вкупе с кровавым патчем получается вообще сказка

# #16. Microsoft Train Simulator

Электровоз ЧС-2, вот уже несколько десятков лет являющийся одним из основных локомотивов, используемых для поссожирских перваозок на территории бывшего СССР Модель сделоно очень оккуратно, в ее создонии использованы фотографические текструры, и выглярит электровах совсем кок настоящий

# #17. Quake III Arena

Две модельки — Marylin (своеобразное нечто, совершенно голая девушка со свиной головой) и Nils (девушка, к сожалению, одетая, но зато с нормальной головой)

## #18. Red Alert II: Yuri's Revenge

ять сингляпеерных сюжетных миссий - Chernobyl, Fierce



© 2002 "Akelis © 2002 "Team 17", © 2002 "UbiSoft Все прина защищены. Нелегальное колирование проследить ная продика. (955)728-2328 ген. поддерная эпрогтів/skelis.com

www.akella.com



цвета, но еще и анимировать ники 3. И снова для любителей мультиплеера — три карты<sup>,</sup> MP-Duel, MP-Forest и MP-Norway



### Intent, Last Stand, Prisoner of Concience и The Wolves of Winter 2. Модификация на основе конфигурационного файла rules.ini — Bonanza Mod Изменений много — целых два

Во-первых, вы начинаете сразу с 50000 денег и 20 юнитами, во-вторых, ваш враг находится в точно таких же условия)

3. Модификация Endless War — облегченная версия предыдущего мода Стартовая сумма равняется не 50000, а 20000, количество юнитов сокращено до 15, заодно и АІ ваших и вражеских юнитов немного модернизирован

4. Модификация Yuri's Airwar - несколько существенных изменений воздушно-десантных юнитов

# #19. Red Faction

1. Модификация No Geo Limits снимает ограничения на уничтожение объектов После ее установки уровни можно действительно преврощоть в руины. Разрушению поддаются практически все объекты, за исключением тех, что важны для сюжета Пробивать дырки в стенах можно бесконечно, пока ракеты не кончатся или пока не надовст Я, например, дав волю своим деструктивным наклонностям, настолько увлекся, что продолбил в скале прямо-таки лабиринт, в котором быстро заблудился. Надо заметить, вания возможностей технологии GeoMod способна сильно изменить тактику прохождения игры И это супер - отличный повод пройти игру еще

Модификация Supreme Executioner — еще один подарок для любителей крушить все налева и направо Увеличены повреждения игровых объектов в результате взрывов (хвала GeoMod!) Значительно усилено все оружие, увеличена скорость стрельбы и вместимость магазина Precision Riffle Teneph стреляет бесшумно, а пистолет стал автоматическим и снабжен глушителем

# #20. Return to Castle Wolfanstein

1. Для тех, кому всегда мало — кровавый патч Значительно увеличивает количество и размеры спрайтов, изображающих кровь, благодаря чему уравни больше напоминают скотобойню

2. Две программки для тех, кому люб и дорог вульфовский мультиплеер. Первая утипита — Name Color - позволяет

# #21. Rune (Руна)

1. Пять мультиплеерных карт — DM-LostTemple, DM-SkullGorge, DM-Stalker, DM-PitFight u DM-Gradish

2. Чем Рагнар хуже Макса? А ничем, если подумать. Некто Critter подумал, да и разродился мутатором, добавляющим в игру функцию типа

3. Myratop Breakable Weapons идея из Diablo После октивного использования оружие безвозвратно ломается, и приходится искать

4. Вот оно! Первый бот для "Руны" Не беда, что установливается он долго и нудно, не беда, что играть с ним можно только на одной карте Зато сам факт! Усиленно ждем следующих версий, а пока мучаемся с переписыванием іпі-файлов и играем на единственной поддерживаемой DM-Coliseum

# #22. Serious Sam (Крутой Сэм)

Две карты - синглялеерная Тhe Sanatory и дефматчевая Fatal Instinct

# #23. Starcraft

1. Утилита MPQ Control предназначена для редактирования тра-файлов, в которых содержится вся игровоя

информация — звуки, графика и т.д. 2. SCSound — извлекает из архивов все wav-файлы и может запаковывать их обратно

3. Tile Editor - программа для редоктирования текстур поверхности Пригодится создателям модификаций и новых сценариев

4. Unit Editor - еще одна необходимая вещь в комплекте "Юный взломщик" Программа для ручного редактирования характеристик юнитов

## #24. The Sims

1. Тродиционная подборка из нескольких десятков дополнительных предметов Очень симпотичные окно, двери, шкафы, стулья, картины, скульптуры и бытовая техника

2. Программа SimZip поможет тем, кто испытывает трудности с устоновкой новых объектов. Телерь достаточно запустить SimZip, перетощить в нее архив с предметами, и утилита сама распакует предмет куда нужно

3. Hot Date Object Organizer программа для упорядочивания све-жескачанных объектов. Новая версия, поддерживающая последний

# #25. Transport Tycoon

Десяток однопользовательских сценариев для одной из самых известных экономических стратегий, популярной и по сей день, несмотря на почтенный воз-



pact. Alaskan, Frontle, Altered First Run Australia v2.5, Big River '75, By Air And By Sea, Caribbean Queen, Centers Of Commerce, Child of the Djel, No Indus-

# ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоно"



Альтернатива продуктом JHexen, Doom Legacy и прочим подобного рода опдейтам для старых игр Vavoom Mod поддерживает сразу три игры - Doom (во всех его ипостасях), Heretic и Hexen Список новшеств стондартный - прежде всего, конечно, поддержко Direct3D и OpenGL видеокарт, полигональные модели монстров и предметов, возможность четкой настройки управления, функции Mouse Look и прыжка, консоль с кучей комана. В отличие от других апдейтов, в донной версии уделено больше внимания работе с освещением, в том числе с дветным и диномическим. Свет из множества разноцветных источников смешивается, образуя очень красивые переходы, которым позавидовал бы и Unreal, выстрелы выглядят не хуже, а эффекты от заклинаний в Нехеп'е и вовсе завораживают

# **ДОПОЛНЕНИЕ**

к "Игровой Зоно"



Маленькая, но веселая игрушка на Flash. Называется Crazy Shuttle, но у всех в нее игравших сразу возникало в голове новое название — Carmageddon 2D Вид сбоку, графика в лучших традициях начала 90-х, большая машина, улица, пешеходы Педестрианов можно давить (со смачными чавкающими звуками и ведрами кровици), а можно подвозить (за это добавляют очки). Машинка ездит вперед-назад-влево-вправо, может ограниченное число раз резко ускоряться и бибикать (без ограничений). Плюс к этому неплохой английско-матерный саундтрек и плакаты с Матерью Терезой на стенах

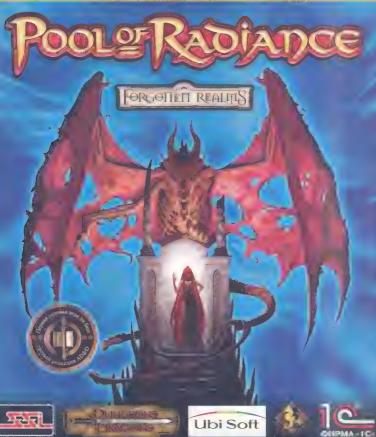
# **ДОПОЛНЕНИЕ**

к "Игровой Зоне"



Комплект мини-игрушек, посвященных продукции Interplay Некоторые из них мы уже выкладывали, например TOMYTHTUMETUA





Sacrifice Shooter, но большинство на нашем компакте еще не появлялось. Игры либо логические, либо аркадные, либо и то, и другое одновременно В Redneck Mailbox Bash, сделанной по мотивам простеньких гонок на карманных тетрисах, предстрит кататься на джиле и сшибать почтовые ящики, не забывая объезжать препятствия в виде коров и собирая бутылки с влохим виски. И все это под развеселое кантри, сдобренное коло ритным деревенским матерком. Fallout Concetration есть изтука более интеллектуальная, развивающая наблюдательность и помять - открываем ячейки и пытаемся найти одинаковые кар-

# Риботы **Мании** "Мании"

1. Коротенький flash-ролик, посвящен-

ный Counter-Strike Прислал Grandfather PEWHO

2. Корта для Counter-Strike под назваем cs\_winterseason. Прислал Freeman (Ромыч) из клана [Н&К]

3. Новая версия участвовавшей в нашем конкурсе карты cs\_doom2 от Владимира Зуйкова 4. Скин для WinAmp, олять же по моти-

вам С-S. Нарисовал Тірзоп 5. Две колоды карт для "Демиургов",

собранные Shurup'ом. 6. Kaptu and Heroes III of Vlad aka

Junker и Askhat Tuljakov 7. Утилита MP Model Selector, позволяющая играть в Мах Раупе любым персо-

нажем. Прислал КаВ 8. Небольшая текстовая досовская адвенчура под названием "Нежить" При-

cnan CEP3AHOPPO [GHosTS] 9. Карта для Shogun, снова от

Shurup'a

10. The War Of Independens — карта

для Starcraft Прислал Руслан Серегин 11. Сценорий для Stronghold и две обоины, посвященные той же игре Прислал Messiah «Ку4ер» из славного города Ри-

12. Скин Дюка Нюкема для Unreal **Tournament** Изготовил и прислол Юрик aka NORK

13. И еще один скин, теперь уже для одели Urban из C-S Работа называется B-Force и сделана Serg Kodeir

14. Три карты для Unreal Tournament — DM-LostWorld (автор - Андрей Беспалов), DM-Mirrors и DM-Face (овторы -Vis0r & Kilon

15. Тема для Windows, посвященноя Counter-Strike. Стандартный набор из обоев, иконок, курсоров и звуков Приcnan Mr. Devil

16. Просто симпатичный скин для WinAmp or Serg Kodeir

# **БОДЕМОБЛОК**

Составитель "Демоблока" – Алексей Бутанн ака B00T (boot@laromania.ru)

Демо-версии Дорогие мои! Касательно двмок у ме-

ня для вас две новости - хорощоя и плохая. Хорошая новость: потчей вышло не очень много, и плагины к Far'у за месяц отреспавниться вще не успели. Значит, места под демо-версии будет больше, и это не может не радоваты

Плохая навость: о составе демок на компактея скромно умолчу До вы уж при выкли, небось, к этой молчанке С другой стороны, новость не такоя уж и плохоя, мбо сюрпризы — это всегда хорошо.

По традиции, на обложке болванки будут пропечатаны названия лучших демо-версий номера, а полный состав демок можно будет узнать после запуско оболочки компакта

### CHECKSON

Как я уже написал чуть выше, патчей в этом месяце вышло мало. У меня навскидку есть два объяснения этому факту. Либо отделы технического контроля дружно ударили по криворукости про граммистов, и патчить стало нечего Либо (что вероятнее) разработчиков заел свзонный авитаминоз руки опускаются,

клонит в сон, волосы выпадают Какие уж тут патчи! Тут только соки пить и "Рас-

Но зато уж то, что сошло с патчевательных стопелей, получилось весьма увесистым. На этой веселой ноте заканчиваем теорию и приступаем к практике переписываем на диск и инсталли-

Medal of Honor: Allied Assault Версия: 1.10

**Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor** 

Serious Sam

Версия 1.3 Версия 1.05 Рейтинг 4/5

Рейтинг. 4/5

**Shadow Force** 

Версия. 1.1. Рейтинг 2/5 Shogun Total War Версия 1.026 Рейтинг. 4/5

S.W.I.N.E Версия 1.4

Демиурги (Etherlords)

Версия 1.04 Версия 1.02

Ил-2 Штурмовик (русская версия)

Рейтинг 5/5

Трейнеры

Противостояние игр и трейнеров это как восход и закат или как щит и меч Я бы раже сказал: shit и меч Вот и сегодня мы предлагаем вам новый арсенал мечей для ммм. игрового shit'a? Кок бы то ни было, пользуйтесь

Battle Realms, Bumper Wars, Car Tycoon, Darkened Skye, Etherlords (Демиурги), Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, Kingdom Under Fire Gold Edition, Medal of Honor: Allied Assault, Operation Flashpoint, Pillars of Garendall, Resident Evil 3: Mercenaries, Serious Sam: The Second Encounter, Strayfire, The Sims: Hot Date, Tux Racer, Uplink.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, запустив оболочку и зайдя в раздел "Трейнеры" Только не забывайте, "кто к нам с мечом придет " ну и так далее

DEATHM A T C H

# Unreal XunsPuck Ne08. Март.

нынешнего номеро. Unreal.Xaos.Ru увеличивает ассортимент товаров, предлагаемых вам в рамках игры всех времен и народов Unreal Tournament Во-первых, на компакте вас ждет мод JailBreak 2. Во-вторых, некоторое количество свежих карт И в-третых, вам предлогаются статьи "В помощь начинающим 3D левел-дизайнерам" (автор — Тарас 'Тагік' Бондары) и "Архитектура и геймплей" (автор — Юрий 'Gothic'). Все файлы размещены в разделе "Deathmatch" Все статейные материалы размещены в "ИнфоБлоке"

Unreal.Xaos.Ru - отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движ-

Составители: Олег Полянский, а также Алексей Кравчун ("Клубы России") "UnrealXaosPack" — от Unreal.Xaos.Ru ке UnrealEngine и не только. Адрес сайта

http://unreal.xaos.ru Подробности на

# Quake III: Arena

Corkscrew — это Istagib по-квейковски. Суть та же. у каждого игрока всть только одна пушка (в данном случае это

































Varrior Kings

180 ваданий на 9 картах в ро-жимо одиночной ипры

Sententia the oraphanes appoint DERGURALLY IN B DODOGEDA

Libbac romania - огромное войско и широчайше дмох сти в выс моя. Событня разворониваются в pa ныбрать наилучшую жего объ деть королевством!

MIN SER модел ведел тонето поволяют

















жее), если вы попадаете из нее в противника, его разносит на куски. Такая врунда, как броня и аптечки, на уровне отсутствует в принципе Зато присутствует квад и прочие артефакты, и. море адре-

**Утилить** Demo Show Creator — лучший проигрыватель демок для "кутрики" — дорос до версии 1.27 Для тех, кто не знает, о чем рвчь, напомню эта программа предназначена специально для проигрывания демок, записанных на разных версиях КуЗ Без подобной утилиты всем любителям смотреть игры "отцов" пришлось бы держать на винте пяток версий любимой "Кваки". А так — не придется

Теперь те читатели, у которых этих карт не

Карты: ZTN и Ko После долгой дороги в дюнах на комтокт таки добролись внешние карты для Q3 из числа тех, на которых играют на чемпионатах (карта ztn и ей подобные)

было, перестанут испытывать проблемы с просмотром Q3-демок!

# **Unreal Tournament**

Eavy's XMas Bonus Pack - на этот раз мательному осмотру экспертов "Мании" подвергся рождественский сборник модов и мутаторов от Еачу - очень уважаемого в определенных кругах автора Чудеса оптимизации - пять "приблуд" весят всего 30 килобайт, а радости детишкам приносят немеряно

# Shour Crosts

На компакт идут реплеи, иллюстрир ющие мотериол по тактике для StarCraft Одно дело - прочитать, другое - увидеть, как прочитанное воплощается на практике. А воплощается оно очень даже здорово - есть чему поучиться у "отцов"

# Киберспорт

Московский Кубок по Brood War, о котором мы писали в продлом номере, собрал в итоге весьма впечатляющее количество участников - около трехсот Смотрите на нашем диске лучшие реплеи тур-

# ROMPROTECTION КЛУВЫ РОССИИ

На компакта вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России-матушке есть, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезно

Смотрите в разделе "ИнфоБлок".

# КУРНАЛ

## Rulezz&Suxx Fanepes

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуско "Rulezz&Suxo". Особое внимание — на скрины из "Периметра" і Завораживающие гам картины открываются Плюс к тому обратите внимание на тридцать с лишним П скринов из грядущего Unreal Tournament 2. И последнее по порядку, по не по значению галерея скринов из нынешних проек-тов "Акеллы" Это "Рыцари морей" и "Корсары 2" (объемистое интервью о них читой-

### Вскрытие Статья "Выкопай свой росурс!"

те в "Территории разлома")

Сборник конвертеров нестондортных файловых форматов для таких игр, кок Quake 1,2,3, Half-Life, Counter-Strike, Serious Sam, Fallout Tactics, Baldur's Gate Planescape: Torment, Icewind Dale, Diablo

# I и II, Starcraft, Darkstone Горячая линия

Application Compatibility Toolkit - Haбор утилит, примиряющих Windows XP со старыми, несовместимыми на уровне про граммного кода программами Включает в себя три компонента - Application Verifier, для проверки программ на предмет совместимости с Windows XP Application Administration Tool, для просмотра списка несовместимого ПО и создания соответствующих потчей. ОРхАрр для создания патчей, эмулирующих "родную" среду программь

### Железный цех Статья "Сила четырех"

Файлы настроек для игр Return to Castle Wolfenstein (плюс записанная демка), Serious Sam, DroneZ, а также рез таты тестов бенчмарка 3DMark2001 Для всех желоющих воспроизвести в домощ них условиях наши лабораторно-железячные эксперименты

# Интернет

# Статья "Тротье измерение Сети"

Три наиболее популярных VRML-браузеo. Blaxxun 3D, Cortona VRML Viewer, Cosmo Player A также функциональный редактор VRML-сцен — Internet Space Builder

## Мастерская: PERMITTED IN

Статья "Шкурные интересы. Создание скинов для Counter-Strike и Half-Life"

Шкурко Arctic в формате .psd, созданная автором статьи - Станиславом Свровым

Статья "Серьезное редактирование" DNL-mod — даже не уровень, о целый эпизод-пример, живая иллюстрация к первой половине статьи, а также два маленьких уровня — gravi-mania (гравитация и туман) и pool-mania (вода) Уровни созданы Андреем "reD^NameLess" Желтяком стециально для "Мании"

Справка для редактора игры Z Владимир Разработчик: Болвин (Ba Wini

Издатель: "Игромония"

В 1996 году сверкнула на нашем небосклоне яркой звездочкой великолепная динамическая стратегия с коротким названием Z Сверкнула и пропала в сизой дымке туманного Альбиона Шесть лет, шесть долгих лет мы ждали продолжения И вот свершилось! В начале года в Интернете, а теперь и у коробейников появился add-ол Пятнадцать новых уровней Суперуровней А самое главное — том есть редактор! Есть, правда, в этой бочке ложка дегтя Редактор на немецком языке Так вот, чтобы жизнь вам казалась чистым медом, лежит здесь справочка к редактору на русском

# Новостной меридиан

Пресс-релиз компьютерной выстовки "Медиатека", которая пройдет с 20 по 23 марта в Москве в Новом Манеже

# Почта "Мании"

1. Внеочередной разлив стихотворного творчества от наших читателей Про каунтер-страйк, Хитман 47 и не только 2. Несколько талантливых брутально-

Составители Алексен Кравчун Федор аков, Олег Полянский, Геймер, Николай Пегасов, Антон Курин и Денис Давыдов

демонических произведений живописи бумажно-карандашного характера от Алексея Нагимова из Уфы. Кроме этого - забавный скринсейвер по мативам Falout. обои для истинного игромачьа и небольшой видеоролик, демонстрирующий пользу чтения "Мании" по утром. Творчеству наших читателей посвящается. 3. Галерея "Танцующий с шотганом" от

тов Ерофея Замедленные в сто тысяч раз пули; смерть, на чей хвост можно поглазеть, стольные осы, чьи жоло можно потрогать, реальные скрины из реального Max Payne II

### Руководства и пристонедения

Medal of Honor: Allied Assault Файлы с сохраненными играми. Акты

сохранения происходили на брифингах

# Вне компьютера



# Блок от "Ролемансера" "Ролемансер" (www.role-

mancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на

STARTED AND

Девятистраничный фрагмент из книги Creatures of Rokugan, в котором приведены описания монстров Hyakuhei, Obake, Toshigoku Spirit Знаменитов приключение Castle Spulzeer. Генератор "банд"-отрядов для варгейма Chainmall И новый лист персонажа для "Искусства Волшеб-

### ства" СТАТЬИ

1. Цикл статей от Chaos Lord о варгей-



# МЕДИЯТЕКЯ

Первая Молерациая пециализированная

в ы MAY THE PROPERTY OF THE PROPER

Масква, Навыя Мания, 20-23 марта 2002 года

\*\* Martintohu

DOKYC





ПРОГРАММЕ

8 (095) 978-2021









мах. Автор разбирает основы военно тахтических игр, знакомит читателя с их ха-

рактерными чертами и принципами 2. Статья Н.Пегасова о мире ролевой игры "Искусство Волшебства" посвящена Мифической Европе — средневековой Европе магов, чудовищ и чудес.

3. Подробная информация в московском клубе интеллектуальных игр "Лаби-DUHT"

# GTENTICASDENA: MANDAVIMEN

Всех любителей варгеймов в феврала-марте ожидает большая радость. впервые в Москве пройдет крупный межклубный турнир. Он посвящен игре Mordheim — одной из сомых популярных игр в линейке Games Workshop В преддверии события экстренно нописана и на компакт помещена статья "Mordheim: City of the Damned. Добро пожаловать в Мордхайм - Город Проклятых" (автор хорошо известный вом Chaos Lord), рассказывающая вам о том, что собою представляет skirmish-варгейм MORD-НЕІМ с точки зрения его вселенной и игровой структуры Также на компакте вы найдете серию файлов (формат pdf), которые познамят вас с этим замечательным продуктом и позволят принять участие в первом российском турнире Официальный сайт турнираwyrdstone wargames ru

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Все статейные материалы размещены в "Инфоблоке".

Magic: The Gathering

Деклисты для колод Типа 2 по статье "Второй взгляд на Одиссею". Спойлер и FAQ по Torment. Сканированные изображения всех карт Torment Haконец, ограмнейшая подборка реальных турнирных колод в Типе 2 и Extended. Плюс - обновления правил.

# мозговой штурм

Составители Святослав Торик и Генмер

Скринтурс №03. Март.

Конкурс по имени "Скринтурс" продолжается, неизменный и непоколебимыи. На компакте вы встретите очередные девять картинок, и вам предстоит отгадать, какая из них из какой игры происходит Удачи вам!

# СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составитель: Алексей Бутрин ака BOOT (boot@igromania.ru)

# Гвоздь программы

EF Commander. Отличный файловый менеджер. Очень похож на гибрид Windows Commander и Far. Идеально подойдет тем, кому не нравится Far'овский интерфейс а-ля Norton Commander Программа по функциональности практически не уступает Far'у (есть FTP-клиент и встроенный НЕХ-редактор), имеет симпатичный внешний вид, интуитивно понятный интерфейс и многоязыковую поддержку (вопреки обыкновению, в списке всть русский языкі) Менеджер фонтостически компактен — весит чуть больше ме-

Тип программы: shareware, программа регулярно напоминает о необходимости зарегистрировоться, но никак не ограничивает пользователя Рейтинг: 10/10

### Свежатина Aston. Оболочко для зомены стан-

дартного Windows Explorer Позволяет менять абсолютно все - даже внешний вид понелей и меню, плюс расширяет стандартные возможности Explorer'a Гибко настраивается, имеет продуманный интерфейс и красивый внешний

Тип программы: shareware, незарегистрированная версия имеет ограничение на количество ностраиваемых элементов Рейтинг: 9/10.

Cross+A. Программа предназначена для решения кроссвордов и других словесных головоломок

Тип программы: shareware, в незарегистрированной версии программы доступны для поиска только слова, состоящие из 6 букв

Рейтинг. 9/10

Far 1.70beta3, Последняя версия самого удобного и функционального файлового менеджера. В новой версии добавлена куча нововведений и улучшений, а также исправлены ошибки предыдущих версий. Полный список изменений смотрите в файле whatsnew.rus.txt

Тип программы: freeware (только для грождан СНГ

# Рейтинг: 10/10.

Game Cheater, Название говорит само за себя - это программа для взлома игрушек. Маленькая, удобная и понятная, так ках писона нашим соотечественником. Ко всему прочему, прогромма не требует установки

Тип программы: freeware

## Рейтинг: 10/10.

Punto Switcher 1.6. Программа для автоматического переключения языка (с русского на английский и наоборот) при наборе текста. Звучит как дикая фантастика, но тем не менее работает. И работает отлично. Забудьте про Ctrl+Shift, Alt+Shift и прочую ерунду. Используйте Punto Switcherl

Тил программы: freeware

# Рейтинг: 10/10

RightMark Audio Analyzer. Весьма полезная программка для тестирования акустических характеристик звуковых карт Программа проигрывает тестовые сигналы, записывает их (для этого нужно подключить выход звуковой карты к разьему line-in), а затем сравнивает записанный сигнал с исходным

Тип программы: freeware

StatWin Standard 5.2. Программа для ведения и онолизо стотистики компьютера, работающего под управлением Windows. Собироет статистику о прилажениях, запускающихся в Windows, о работе с Интернет и работе с модемом. Позволяет считать стоимость соединений

с Интернет по разным тарифам И это только малая часть собираемой статистики! Помимо прочего, программа может защищать любые файлы и ключи в реестре от чтения, записи, копирования или

Тип программы, shareware, напоминает о необходимости зарегистрироваться Рейтинг 10/10

Super Metla 2001. "Может собственных Платонов и быстрых разумом Невтонов Российская земля рождаты" Вот и очередное подтверждение словам Ломоносова — программа для поиска и уничтожения мусора на вашем компьютере Быстрая, "сообразительная" и удобная в использовании

Тип программы: freeware

# The RAD Video Tools. Набор из двух

видеокодеков, проигрывателя и компилятора видео в ехе-файлы. Эти кодеки часто используются разработчиками игру шек, поэтому во многих случаях The RAD Video Tools поможет вом выдость из игрушки видео и переконвертировоть его в удобный для вас формат

Тип программы: freeware

WinRAR 3.0. Последний релиз самого лучшего и быстрого архиватора Новая версия отличается оптимизированны ми алгоритмами скатия, благодаря которым удалось повысить скорость архивации и улучшить качество сжатия Особенно заметен прирост "скимаемости" на ехе-шниках и мультимедийных файлах

Тип программы, shareware, 40 дней. Рейтинг: 10/10.

# **Украшательства**

Предвагаю вашему вниманию новый роздел Душа любого юзера всегда тянется к прекрасному — такова природа человека Ну что ж Да будет так

28





# BO LUABE HX CTOHT TOP.

«У ТОРА ЕСТЬ ДВА КОВЛА — СКРЕЖЕЩИНИ ВУБАНИ И СКРИПЕЩИЯ ВУБАНИ И КОЛЕСНИЦА, НА КОТОРОЯ ОВ ВЕДИТ, ЁСТЬ У НЕГО ЕЩЕ И ТОИ СОКРОВИДА. ОДНО ВВ НКИ — МОЛОТ МЪЕЛИВИВЬ. ИНЕИСТЕМЕ ВЕЛИКАЛЕЬ В ГОРИВЕ ИСПОЛИНЫ ЧУЮТ МОЛОТ, ЛИШЬ ТОЛЬКО ОВ ВАНЕСИИ. И НЕ ДИВО: ОН ПРОЛОМИЛ ЧЕРЕИ МИТОИМ КИ ДОЖИМ И РОДИЧАМ. И ДОУИМ ВЕСПИВНЕМ СОКРОВНИЕМ БЛАДЕТ ТОР — ПОССОМ СЕЛЕЬ. ЛИВЫ ТОЛЬКО ОН ИМ ОПОСИЩЕТСЯ, ВДВОЕ ПРИБУДЕТ БОЖЕСТВЕННОЙ СИЛЬ. ТРЕТОЕ ЕГО СОКРОВИЩЕ — ЭТО ЖЕЛЕВНЫЕ РУКАВИЦЫ. ЙЕ ОВОЙТИСЬ ЕМУ ВЕВ НКИ, КОГДА АВАТАЕТСЯ ОН ВА МОЛСТ! И ИЕТ ТАКОГО МУДРЕЛА, ЧТОВЫ СМОГ ПЕРГИТЕТЬ ВСЕ ЕГО ВЕЛИКИЕ ПОДВИТИ. И СТОЛЬКО ВСЕТО МОТУ Я ТЕВЕ О НЕМ ПОРАССКАВАТЬ, ЧТО УТЕМЕТ ИЕМАПО ВРЕЖЕЩИ, ПРЕЖДЕ ЧИВ БИЕТ ПОВЕЛЯ.

«Младная Эдда», Сворри Стурлусов (провол О. А. Синовицкой)



I napoca nomentue







Иконки операционной системы NeXT Step. Иконки, выдранные из oneрационной системы компьютеров NeXT

Очень красивые и стильные Иконки операционной системы Windows XP. Ваш друг поставил себе Windows XP и жутко горд собой? Утрите ему нос прменяйте иконки в своей ста-

рой доброй Windows 98 Иконки Blue Titanium Millenium. Нобор стильных иконок, разработанных

настоящими профессионалами E-Icons. Программа для замены стандартных иконок Windows. Поддерживает замену любых иконок, включая системнье Можно менять иконки поштучно, а можно устоновить одну из тем, и все иконки будут заменены автоматически Еще можно создавать собственные тем Поддерживает кучу форматов ICO, GIF BMP, ICL, DLL, EXE

Тип программы: shareware, 30 дней За эти 30 дней можно иконки поменять раз эдак 200, а потом со спокойной совестью снести программу с винчестера

Рейтинг: 9/10

Snow for Windows. Ha padovem столе вырастают елочки, подает снег и вдобавок Санта Клаус на оленях рассекает — туда-сюда, туда-сюда. Красотища! Кстати, все эти красоты еще и настраивать можно с помощью удобного диалогового окна

Тип программы: shareware, програм-

ма обещает, что после регистрации все будет еще круче и зелюкавистее. А по-

моему, и так все неплохо Twinkle Bulbs 4.1. Программа для развешивания на десктопе гирлянд из мигающих лампочек В комплекте мы выкладываем дополнительные наборы лампочек. Все можно настраивать, частоту и тип мигания, вид лампочек, количество

лампочек и гирлянд. Тип программы: shareware, программа напоминает о необходимости зарегистрироваться

Добавления/апдейты Начиная с этого компакта, мы будем регулярно выкладывать апдейты к онтивирусным базам AVP — самого распространенного на территории нашей необъятной Родины антивируса И нам не в тягость -- и вам в радость

Updates для AVP

Два кумулятивных апдейта за янворь и два — за февраль 2002

Плагины для WinAMP

1. Live Concert 3D Surround: DSP-nnaгин, создоющий пространственный эффект. С его помощью любым МРЗ-шком можно придать концертное звучание

2 Statistic: мечта меломана-педанта плагин для ведения разнообразной статистики в WinAmp

3 Двенадцать плагинов для визуализации: Club lights AVS, Energy of Sound Avs

JanzkuAVSPack MAGIC BOX AVS 2002, Neo Hypnotizer AVS, Pepper v1 Top 10 History and Tricks

Pishiru AVS, S KuPeRS Broken Mirror, Tonic v4· My 4D Life in Sofia, Tonic v5 B&W II Dirty Little Helper

Как и в прошлый раз, предсказать появление новых дополнений для маленьких грязных читеров невозможно. Если появится что-то новое - обязательно выложим

# Стандартный набор

Magic Trainer Creator, Специальная утилита, преднозначенная для "помания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной помяти (а это делает подовляющее большинство игр) Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломоть игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДекс"

Magic Suitcase. Крайне полезная про грамма, предназначенная для любителей Magic: the Gathering Является справочни ком по картам для МТС и тестовой площодкой для проверки собственных колод Просто и удобна в использовании. Сейчас в ее базе есть все существующие карты

На компакт выкладывается DivX 4, без которого, помимо прочего, вы не сможе те посмотреть заставочный ролик

Сочная и аппетитная пачка драйверов для звуковых плот Sound Blaster 4.1 и Sound Blaster Audiay плюс самый что ни на есть распоследний бета-Детонатор от NVIDIA Пройвера Creative Sound Blaster 4.1

Digital and Windows ME/2000/XP or 1 deвраля 2002 г Данноя версия была протестирована на SB 4.1 Digital (модель СТ475х) Включает в себя патч для утилиты Creative Minidisk Center Это финальная 100% WHQL-сертифицированная версия с гарантированным иммунитетом от глюков Программа инсталляции автоматически определит язык, используемый в операционной системе, и установит соответствующий пакет драйверов

Драйвера Creative Audigy для Windows 2000/XP и Windows 98/98SE/Me от 23 января 2002 г Оба драйвера прошли WHQL сертификацию и включают в себя поддержку нескольких европейских языков (португальский, китайский, французский и т.д.), из которых актуальным для российских пользовотелей является только онглийский

Состовитель. Дядя Федор

Версия для Windows 98/98SE/Ме поставляется в виде виртуального VXD-драйвера Драйвера NVIDIA Detonator ver. 27.30

nns Windows 98/Me or 5 deepons 2002 года Это промежуточная бета-версия, не прошедшая соответствующего тестирования в недрах NVIDIA и Microsoft, Устанавливайте ее но свой страх и риск. В ноших лабораторных тестированиях был выявлен средний прирост на 3-5 fps в играх DroneZ, Wolfenstein 3D и Aquanox (игра один раз зависла)

# BCSKOE PASHOE

Инфоблок

1. Перечень номеров "Манин" с указанием, в каких номерах (из числа вще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте

НАПОМИНАЕМ, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ

HOMEPA.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке файлов в "Deathmatch"

3. Сводная ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕР-НЫХ КЛУБОВ РОССИИ

4. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте

То, что есть только на этом компакте 1. Статьи, предоставленные порталом "Ролемансер"

2. Статьи, предоставленные порталом Unreal Xaas

3. Статьи, предоставленные порталом Геймер&Катя в рамках мего-ультра-гига-т.д.-т.п.-проекта "Почта "Мании"

# **DPAST**

В директории /DRAFT на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите том подробности по инсталляции и вообще развернутые описаня всего того, что на компакте находится Для вашего удобства все разделы на

компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "СО-Мания" Если вдруг у вас что-нибудь не залодилось, разобраться в директориях не состовит труда

# **РИНАМ-ДЭ**

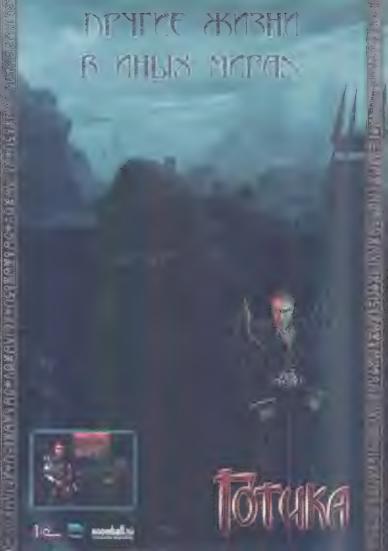
Редактор рубрики "CD-Мания"

ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru) Редактор "Игровой зоны" АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН

Программирование компакт-диско **ДЕНИС ВАЛЕЕВ ака ДИОНИС** 

Дизайн оболочки компокт диско илья 'ДВ ' ГАЛИЕВ

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.



Матвей Кумби (cumbi@iaromania.ru)

# EPBHI

# **Delta Green**



Вы не зноете, куло но сом деле уходят воши нологи? Вы никогда не задудовом отчете департо нта обороны США напроив пункто "расколы на закупку гвоздей" значится пять миллиардов долларов? Ну а может быть, вам интересно, кто убил Джона Кеннеди и что за пюди стояли за мировым энергетическим кризисом ачала восьмидесятых? Delta Green - ответ но все вопросы. Знание — сило, правда привилегия, молчание — свя тая обязанность

Delta Green, популярней шоя настольная RPG, густо замедіанноя но теориях зооворо, оккультной мистике и научной фантастике, в блистротегическую игру с немо-

лой долей полевой тактики и элементами экшена. Страшно звучит правда? Однако Flying Lab, так и не имея на руках ни единого скрин шото, роздоют обещания, что ничего подобного мир доселе еще не видывал. Нам поручат управление глубоко законслирированной секретной организоцией, в чьи задачи входит рассылка агентуры во все стороны света, "кооодинация" работы важнейших сациольных институтов планеты, внедрение во все отрасли мировой экономики, ведение скрытных боевых действий силоми особых спецподрозделений, а также контакт с внеземными цивигизациями, сохранение нематериального энергетического баланса и активная борьба с потусторонним элом. Все-все, от видных политиков до последней зашуганной баробошки будут проходить по этому ведамству, и наша главная цель всегда вовремя обноружить и устранить любой вероятный источник паранормальных сил, пагубно влияющих на общественный климат

Игра проходит в рвальном времени Мы контролируем территорию всего мира и своевременно вырываем сочные кусочки из тучного тело мировой экономики, полутно по сюжету проводя внутренние расследования и периодически засылая карательные отряды в "горячие точки" особо мощные очоги всяческой потусторонней дряни "На местности" игра из экономического симуляторо будет моментоль но преврощаться в некое подобие серьезного тактического шутера со стадиви предварительного планирования будущей операци нными комондными действиями и изрядной долей экшена. Пока Delta Green находится в стадии толком не оформившегося проекта. однака за ходом разработки уже пристально следят лично создатели аригинальной настольной RPG, а в качестве консультантов Flying Lab выступскот некие таинственные личности, "чьи имена не могут быть разглошены из сооброжений государственной безопасности" очередная шутка "конспираторщиков" или они это серьезно?

# Farscape



Farscape — почти неизвестный в нашей стране, но крайне полулярный по ту сторону Атлонтики телесериол, снятый небезызвестным Джимом Хенсоном Повествует он о незовидной доле астронавта Джона Крайтона, угодившего в межпространственную аномалию и очутившегося в неизвестной голоктике неизвестной вселенной В кождой новой серии храбрый космопроходец открывает новые миры, знакомится с местными обитателями и наживает на свою голову нескончаемые проблемы. История эта бесконечна, как бесконечен и сериал Еще один камушек в стену этой межгалактической мыльной оперы вознамерилась вложить девелоперская командо Red Lemon, выпускающая в конце этого года тематическую Action/RPG



Кок и в основе всех Action/RPG, известных в этой части Млечного Пути, в основе Farscape лежит незабвенный Diablo с его незамысловатым сюжетом, легкой для понимания "ролевой" основой, бесконечными и чертовски увлекательными драками. Конвчно, сражения пратив космических басмачей с применением бластеров и лучеметов очень слабо нопоминают руколашную сечу того же Diablo, поэтому разработчихи заблаговременно обучили мистера Крайтоно массе прыжкам в стороны а-ля Макс Пвйн с плотно зажатой в кулаке пушкой Благо исполнению подобных тоюков весьма способствует нали чие трехмерного движка с бесконечной ствленью масштобирования

другие герои — участники все тага же сериало Руководство ими возьмет на себя АІ, и вся толла будет дружно бегать за Краитоном ор мере сир ромогоя выу роспровляться с розномостным межплонетным отребьем, а в редкие минуты отдыха заводя пространные душеспосительные беседы, все дольше и дольше увлекоя сюжет в извест ные только сценаристам Jim Henson Production дебри

# Judge Dredd: Dredd vs. Death

Konji

Если назвочив вроде Мего-Сиги Один, Аггродоми, Сионоторнум или Башкв Мощи чло-го двя вас свночт, если вы постоянный покумотель продукция известных комичесоделом из контору 2000A.D., и, ноконец, если кроме просмотренного двестих раз филмог "Сумы Дреда," со Стаплоне в главной размы вы вще и частий эритель одиченного мульторичего, то вам, безустоями, должна покуровиться это игра



Обратывій интероктивнов воплощення поборних постапоколилпическої страваривости сурая Дравд продалжовт срожоться со свомим иносточиствами воргоми, булателно оберела способнів бес ими иносточиствами воргоми, булателно соберела способнів бес ими предадать образа в поставо по при при питовата оберень интератраза-енние о о свои. З'ещения зонам' группирови бойкеров бонфромировательний мулател-биноровски в готражи приможников детеньотов, чтобы общими силоми похорять непокорний Мего-Ситу Титичний, в Самам-то, химистай сохвет

Товорищи из Raballion, создотели небезываестного Allana к. Predatar, ват уже болве года пытагогся прикрутить к своему игровому давжок уколие-то чевидальные доселе "фильтры", отвечающие за придение игре здокой "мультициности", неправдолодейной яркиссти неготорых цавтога и ниплагии ниниять "диухиерности", позволяющий воспри-



инисть происходящие на экраче как класскический риссва-яный мультфилмы. Пока что получентся не счень, но разработники карять павсо, и на последныей 52 месформирования видв игра получена массу весьмально, как зн. странно, кослется касел не учентальной графия, знемитель, каторый, блогогарарь "своей незигайняюсти, о токих углашмых сочетием видво от первого и трелего мец, озгавляет каратом увлениех процессом и забить обо всех внеминие разражитатех." Дружно комером подробильстве мысте с весенней дви» персоват

# Lost Legion

Kongi Torstof those

C

T

A

Base of the second to the se

В дводаюти тятом ваке человечество насомецето постигием газум тепевопротации и откровет две свёй «накум узвежитальную забовы» стервелять з'яверятическими телепортацию-инмин тумском по долиним выездицим системам к колоничеровать по делатум челом подительного дведицим системам к колоничеровать по делатум челом дведитими системам в бликайций гологиче даконнечите, приску-опшиле было колоничаторы инбідят макум зобову и книмута за оселенние мир ры, и отвера посущают колоничество под телем на учение разведетреды, а отатем подпичаю в осионение или черам гинайское простором телем за объемнение даконнение по сключение по сключение учение разведетре две за объемнение по сключение по сключение по сключение по сключение по сключение по за оченитель на планичет Упримут произодит сключение до стоторофь, и не в оргото наводелено зареживаются. Сключение до стоторофь, и не в оргото наводелено зареживаются. Сключение до за построфь, и не в оргото наводелено зареживаются.



держки с большой земли, адин из разведотрядов остается один на один с целой армией кройне рассерженных аборигенов

Маличаси голозијски компо-не ZDCT до клупления з исполозіуму кослицию роздравеногород з пониманого, к изголизением слициота, уму кослицию роздравеногород з пониманого, к изголизением слициота, уму кослицию роздравеного, по роздработь завинай ими вот ужу ба блеве полугара тактический и ужуте п и оставиль и роздическим собушна прежде сего отличается не по-детски красинами графическим дерхоски. Баросимерные играми урожни, предпетатива в дасчоти жигиметров и диниционального умина — в отгользом неиторов е го достонетиля Все персонцям, от космически текстичниця до противостоки, динистив Все персонцям, от космически текстичниця до противостоки, диими неченит ОДО этологовые стоять, а исполнены с примен—чения крижих гоми, и неченит ОДО этологовые стоять, а исполнены с примен—чения крижих гоми и неченит ОДО этологовые стоять, а исполненые с примен—чения крижих гоми и неченит ОДО этологовые стоять, а исполненые с примен—чения крижих гомирум ими е всеторителя и не организация у постави, чтобы за всетитум ими е всеторителя и не организация и постави, чтобы за все-

Миссии, заключение в тить объирных гомпоний, обящоют придять поврестворном нежую немнийнёйность Так, иголумиер, осля повом задачи вы не взоряете люгов с коверчых зозмот-чисов, то уже слугож дви-уть иголодо вых будут противоготам эночнительно возросшие отряды не на шутку россвыреневших инопланетам Путает такая "свобора", зачаете ли

# **NASCAR Racing** 2002 Season

Небольшая девелоперская команда Раругиз вот уже восемь лет занимоется производством симупяторов кольцевых гонок NASCAR По сути, они все это время делоют одну и ту же мгру со звериной но



стойчивостью от вврсии к версии разработчики шлифуют поверхность своего бесконечного сериало, раз в дво годо выпуская в свет очередную версию NASCAR Racing. Не стонет исключением и и нешний сезон

Помимо стандартных улучшений в области графики и звука, Раругиз са своими гонками намеревоются надолго зокрепиться в. онлайне Да-да, именно так Новая политика компании способствует централизованной арганизации сетевых чемлионатов с большим ко-



пичеством участников и неслабыми призами от тех же спонсоров, чьи лейблы мы имеем возможность лицезреть в кождом репортаже с настоящих NASCAR-зоездов

Как всегда, не обощлось дело и без основательной переработки физической модели подведомственных овто, ток, теперь гоночные модины наконец-то научатся взаывалься на прассе, а в список возможных поломок войдет даже такая экзотика, как разрыв пакрышки или внезавно потекций из-под брюха вашего жвлезного коня тосол. Не останутся в стороне и любители свободного творчество: как всегда, в камплекте с играй поставляется редактор боевой раскраски автомобилей и карт,

которые, впрочем, невзироя на весь внешний актурож, должны аста воться идеальной элгипсоидной формы. Уж токие это гонки

# **Syberia**

В М стоїдз знают кат дела в красивыв игры. Их предыдущая рабата - Amerzone - была потрясающе красивым, завораживающе фотографичным, умопомрачительно пеизожным и. бесконечно нудным Myst образным квестом. В своей следующей игре разработчики собираются кардинальным способом изменить эту незавидную ситу



оцию и избовиться от печальной славы "безыдейных художников" Уже сейчас Syberia, помимо невероятных красот, готова похвастать ся сложной сюжетной интригой

Кейт Уолкер, адвокат из Нью-Йорка, по странному вызову приезжает на фабрику игрушек в маленький альпииский гародак и полада ет в западню. Населенный неприветливыми жителями, тихий провинциальный Вольдилен на самом деле является перекрестком четырех остральных миров, вдиножды в столетие соприкосоющихся с привычным нам миром. Единственный человек, которому известен способ выбраться из этого пространственного континуума, бесспедно исезнувший Ганс Волорберг хозяин загодочной фабрики

В поискох таинственного игрушенника Квйту придется решать многочисленные головоломки в стиле все того же Myst, открывать за-



пертые портагы в поровлельные миры и общаться с неиногосвоемы ми NPC, болишниство на которых энскит городаю больше, чем говорен (применительной и которых энскит городаю больше, чем говорен (применительной и который и пред образоваться заучит забавно — драми, реад.) Игра находятся в разработка уже бовель ваух лет, и тос энсет, может беть, на этот раз у деминутога и Мікгойба получится сваять неити большее, чем очередной кросивый сболик и награбительные каторомогиченые и столького и пред поличения и поличени

## Terminator: Dawn of Fate

Xaaga Adion
Usparaise kidanises
Pagi

"2029 год Вабунтововший св электронный разум в считанные часы учниточасть человеченаю Отряды киберкетических роботов-убийц рышут по всему миру в поисках

homo sapiens, а маленький отряд поестонцее всеми сипачи питоется противостоять наденговального с всех стором угрозе! Зикомині с вдестае сожет про непреворишенцуюся войну подел со заобним стадами цельночулунных терминаторов на наших глазах стремительно обрегов полическое прадолжение в муще готоявщегося к выходу шутерог по могака! Terminator Dawn of Fate

Итак, место двиствия — все тат же 2029 год, вид — от третьего лица. Под нашим началом находятся трое персачажей — Кайл Риз, лучций бовц повстанцев, отлично владеющий всем, что эмеет курок

и дуло, грожданка Кэтрин Луча, специалистко по "скрытным" операциям под покровом ночи, и третий, пока ие рассекреченный персонаж, которым, судя по много-



«испенным намеска разроботчиков, будет один из переметнувшикся на сторону челова-ества термичаторов. Задоча игрока — застоянть всех героев робогать как единую стаженную комонцу! Периодически по тутк будут поподаться препятствия, которые нельзя преодолеть без помощи товерища. В целом, взоимирействие персоможий будет организовано п тому кар индилут, что в недовлем Робрей Свять.

Вооруженноя дводцатою разменетствии отнестретим-огученото оруже, целов ориня терминаторов будет все время дружно напетоть по ношь вотнины. Среди недругов чистится как сторые энохимия Т-800 (оринонады шворценетеры) и полужидие Т-1000, так и более ронние модели жетезник чурбанов. Т-400 и Т-500, легоющие Н/К Агсатів и взведушей гозуми с боймет Толіка Изготовленный на движке производство Paradigm Entertainment, Теттайст Dawn of Fate уже свгоря может позвостаться кончасния распосняемним и наме размомистых расфического уффетстве и простональной очстамой разрушения архитетуры игровых уровный, которая, по заверенных умельцея из Paradigm, во ста раст сверщеннее той, что мы буваально позапиера видели в Rad Taction. Для полного нашего счасты на явотоет лишь одной деталы окончательной дата выхода в кент.

## The Cameron Files: Secret at Loch Ness

Pos Company Control Co

В конце прошлого года один из монстров индустрии DreamCatcher Interactive объявил о создании специальной студии, занятой розробот-

кой приключенческих игр и классических квестов. Первым провктом нового департа мента станет се рия игр о частном детективе на Чикого Алане Комероне, постоянно впуты-

SCIOLLEMER S TO-



инственные истории, связанные со всевозможными "загадками" планеты Земля

Первым делом мистеро Комероно стемет росстедованные в чиебольшой шотпондской деревушке но берету энамениятого сэвор Лок-Несс. Однако не менее зноменитое чудовных, обитающее в этом сэрев, золнует смерниспосто детектеро меньше всего Кура больше его энимает отлучений сомины заревщим стухом соре-векосий замок, полный принадений, зогодок и тойк. Последний владеев, замка, известный поколог стигинем сшотпондской фонимене МассФери, казын-то абразом, учудрился нойги ключ к золеотому внутри сейскорбной обителы гравнему эти", после чего в окрестной деревушке вночати творяться очень странные ввши

Secret at Loch Ness и все последующие приключения детективо Камероно будут созданы на одном движке, не слишком требовательном к аппаратному



обеспечению Для игры сгодится доже офиская "персоналка" Однако, невзирая на этот фокт, движок цеголяет такими занятны ми вещами, как профессиональный motion capture всех персо-

ческое освещение и "многоглановый скроплинг" большинства игро
вых сцен Игравшие хотя бы в один из последних квестов некой фран
цузской фирмы Стур уже новерняка догадались, о чем идет речь





Денис Марков (klar@zmail.ru)
При содойствии Олога Полянского (rod@igromania.ru)

ЖАНР

Издетель: Mojeco Inc.

Резработник: Termonl Realey
Похожесть: Legocy of Kan,

Турна Realey

Издетель Р

## **Терминальная** реальность

О первом из них мы изрядно нослышаны Это он ответственен за существование таких игр, как Nocturne, Terminal Velocity. Monster Truck Madness и FM "A второй, Malesco?" - спросите вы Как, неужели вы не знаете как Boxing Fever, Fortress и Dark Агело?! Ничего страшного, я гоже роньше не знол Доже странно почему Terminal Reality ушла из-под крыла Таке 2 Interactive и Gathering of Deve opers? Одноко - ушло. И, скорее всего, не прогадала Компония Мајевсо — весьма известный издатель консольных игр Все ве вышеперечисленные проекты вышли в свое время но различных приставках Существует оно ож с 1986 года, так что ве двторитет проверен вре-

## Как две капли

#### Кольт, шотган и кукла Вуду — вот мои документы

мои документы

Не подумойте, что нос снова

кдут бесконечные странствия по



пещерам и рожения полупрозрочным мечом. Но этот раз все

Земия отдыхает от Первой миробо войни и выше не знему, то ем сукаено Втором. Некой токорищ (рим не изсъемству, коти догосомски можно) занимается почекоми деления сренявает, коти доской термината, котуром — нациоской Терминати, и достоточную можно, чтобы она стата гровить можно, токо чтом стором томором, току почето почето потом кожно току что и достата почето почето почето потом кожно току почето постата почето почето потом кожно току почето почето потом кожно току почето почето потом кожно почето почето почето потом кожно почето почето потом кожно почето почето потом кожно почето почето почето потом кожно почето почето почето потом кожно почето почето почето потом почето почето почето почето почето потом почето почето почето почето почето потом почето почето почето почето почето почето потом почето почето почето почето почето почето потом почето почето почето почето почето почето почето почето потом почето поч

Наша же Бладрайи, будучи отентом одиной секретной слец службы, должно помешать ссудыствленно этих гранциозчих пла нове Дайствають пришата не утовороми и не расспросами. Вывс нять отношение будем при помиди оружия. То слекто разочиравывоет стрелять и Масс Пейн ма жет, а вомляру положено летать, жет, а вомляру положено летать, пътъ добъ и надовът диже воли пътъ добъ и надовът дъже воли в Вромен, полить коредили сво в Вромен, полить коредили сво в Вромен, полить коредили сво и добъ добът добъ

свою хожах Вместе с Блодреви игроку предгоги побъекти в вмеждым зомие, полном вомитром и за брошенном хроме, и И имого гае еще большую оста-информации по игре разроботнию пост тдотелной скомают. Ивестно только по, что покаций будет немого, и все они будут оформпень в рукле оброси «бъеки надия» — удерживать игрок объеки надия — удерживать игрок объеки надия ми могряжения, кота вустимом ми могряжения, кота вустимом, кота вустимом



ужасов. Да-да, именно ужаств типо было бы предполагать что авторы Nocturne опустатся до бо-

Под стать уровням и противники Сражаться с фашистскими солеотоми, розными мутонтоми монстроми и прочими подобными озданиями — для вампира сомое оно. Другой вопрос, что как-та Особенно нацисты, присутствовоетие в колестве илленного ма са в недавних Medal of Honor и Return to Cast e Walfenstein

Чем будем истреблять несчастных атпрысков арийской расы пока толком неясно. Разработчики вскользь упоминают об автоматах, а на скринах, краме того отчетливо видны лезвия, пришпон-, првиные к рукам Бладрейн. Чув-

живая его в одной рук« И еще один овтомот - в другои Или, скажем, винтовку. А обвими руками Бладрейн может удержать такие пушки, которые обычно применяются лиды в стоинонорном состоянии. То есть пулеметы всякие, минометы и иже с ними. Предстовили себе девушку, у которой в миниой руке по "колошу"? Не дай бот когда-нибудь такую встретить

#### Lewisora O MASOX

На все это безобразие разработчиков вдохновили их любимые фильмы Нет, не "Кошмар на улице вязов" и не "Телепузики" А "Мотрицо" и "Блайд"ы В игре мы увидим да идей, визуальных фич и сценар



ствую, похотятся чьи-то буйные гоповушки, полетит в стороны ру ченьки и ноженьки, забыот крово выв фонтанчики Эх, мечты

Как и всякий вампир, Бладрейн обладает нечеловеческой силой Как следствие, она без проблем ожет стрелять из овтомото, удер

ных ходов. Здесь и похожие спецэффекты, и сумасшедшие окроботические трюки, и даже сцитированный из Max Payne режим slowто. Последний позволяет героине не просто красиво выпрыгивать из за угла или парить в воздухе, но

#### Terminal Reality: BloodRayne и планы

#### Рады все без исключения

Движок игры, по заверен авторов, отлично спровляется как с закрытыми, так и открытыми пространствами. И, что самое интереснов, поддерживает возможность розрушения некоторых элементов игрового мира нопример, можно будет проделоть дыру тических колони. При этом будет соответствующим образом меияться олгоритм поведения врогов. То есть, розволив стену, ждите, что из образововшейся дыры тороя тусовалась в сасадней комноте. И даже не надейтесь, что эти ребято продолжат свой путь к двери, как это было золожено в

Уникальность движка Infamal вше и в том, что для переносо игры с одной платформа на другую не придется \$ нений ни в ее исход: ный кол. ни в модели ни в текстуры Ток что обладатели РС Nintendo GameCube

будут осчостливлены почти одно временно - в конце 2002 года

Хотя есть впечатление, чт игру заточивают прежде всего под при ставки. Иначе как объяснить, скажем, присутствие токой нетипичной для компьютерных игр формы мультиплеерд, как сплит-скрин, и полнейшее отсутствие поддержки сетевых протоколова Что же каса ется отличий между версиями для разных платформ, то вариант для Хрох будет несколько более продвинутым в технологическом проне В конце концов, возможность этой приставки глупо было (ы не использовать. Тем не менее то что игра консольная, е. д.ст.) инств нисколько не умоляет. Многие игры, пришедшие на РС от "братьев наших меньших", в свое успеха Что тут скажещь? Ждем ■

БУДЕМ ЖДАТЬ? Можс Пейн в мжуре очаровательной ванинрши собирается вспарывать животь нацистам сразу на четырех игровых плотформах. Готовьте плиточех вытирать хровь с монятора.

# Tunreal M



опгеа Вся ответственность за UT 2

ляжит на пленам конадыем, тогде как Ефе соуществляет лешь так на брого как брого существляет лешь так на приненый контроль. Труднее в сего проходится поримодится поримодится поримодится поримодится поримодится именно с него зайнее провется и менено с него зайнее провется и менено с него объекто и Тогдено с ости в стито Памен рассказывает про иггуу — гровар, он не скоро расстанется этом вожном коненностию

#### Britain a

В основе своей UT останется прежним — заточенной под



Ones Полянский (rod a igromania.ru)

Однако сингл-часть порядком измонилась Теперь кірок — не просто одно з лешек на поле, о проводитель кома-арь голово резов, которые повигуются ему, кок рядовые сержонту Перед выходом на арену можно рас ставить своюх общей в ключевых точках и каждому назначить тип

или свободная беготня отстрепом повстречовыих и врогов В случае победы в матче вы полумежду бойцами повысив таким следних будет три меткость, бы строто и токтическии навык (сщий состав команды увольняя одних комродов и нанимов друзовых очков ограничено вы не сможете выростить отряд универсольных солдот, но зото каж дый бовц со временем обратат один будет лучше стрелять лучше сооброжоть (дтурмовик) То есть розделение труда дото новых войнах, теперь проявится

Переназначать должности можно примо в печем быр, в переназначать должности можно примо в печем быр, в переназначать комоскированному наподению Таким образом, игролу примогра и научунителя не готами метко стревять и повко стрей филься, но и ужило коминаровать своим отрядом. Как видите горому постижения ком и научителя промительного примого примого



ли почти весь орсенал игры В процессе чистки Ripper (он же Razoriack) и BioRifle стали музейными экспонотами, какое аружие займет их место — пока не говорят Зото Панча привел очень наглядный пример того, в каком направлении роботоет дизайнерcxas мысль Digital Extremes Cnasная снайперская винтовка, с которой было так удабно набирать фраги, укрывшись где-нибудь в темном углу, безжалостно заменена на Lightning gun. Принцип его действия такой же, но теперь недобитый врог легко вычислит ваше прямо указывающему, где сидит фазан. Сповом, Digital Edremes не сторонники кемперства, и у представителей этой темной профессии теперь начнутся большие проблемы. Панчо так прямо и заявил, что на позволит Фортуна вмешиваться в столь ответственный процесс как игра в ИТ Пускай, мал, все решрет пичный скилл игроков. а не их удачливость

Еще одна лепта в копилку тактики играк телерь возрождается сразу с полным набором оружия (зо исключением двух суперпушек). Это позволит ему сразу вступить в бой, а не тратить время на поиски флэка или ракетницы Правдо, патронов при респовне выдоют не много - так, на пару фрагов

Амуниция теперь не валяется на полу - до-да, нет больше коробок с патронами и ракетных связок Их роль сыграют \*речорджеры" Они расположены в строго определенных местах, и над ними сияют голограммы, обозначающие тот или иной вид зорядов пушку не на 100 процентов, а. скажем, на 25 Исчезает ли голограмма после того, как по ней прошелся игрок, -- непонятно. Видимо, этот параметр можно будет настроить и так, и эдак. По некоторым сведениям, в сторону "ре чорджеров" модифицировоны тоюке оптечки и броня

В UT 2 будет пять специольных умений strafe dodge, двойной прыжох, "зависание" в воздухе на некоторое - немного большее, чем при обычном прыжке время, ускорение и превращение в берсерка Последние два умения относятся к биоэнергетическим, чтобы их активизировать, нужно набрать некоторое количество энергии Энергия будет заключекемолый стимул для более активных боевых лействий

#### Арена

Грядут серьезные изменения в дет 30, и среди них немало открытых льды, пустыни с египетскими храмами, джунти и лавовые озера На некоторых картах вы встретите розный военный транспорт -вероятно, джипы и БТРы В них можно усесться и весело прохопротивника из бортовых стволов Панчо упоминает, что пулеметы и "заточены" для эффективного противодействия ручному оружию

Хватит ли джилов на обе команды, или катание будет организовано па принципу "кто успел, тот и съел", поха неизвестно. Но в том, корне модифицирующий геймплей, — нет никоких сомнений.

Панчо говорит, что, несмотря на возможность пользовоться транспортом, размеры карт страгде на сто шагов приходится один выстрел Digital Extremes стремятся спапать игру как можно более



наминяря и если можно так вы

разиться, более спортивной. Чемпионат должен быть чемпионатом, подводит итог Панчо

Изначально небольшой парк скинов и моделей в первом UT стараниями фонотов был расширен до огромных масштабов -В UТ 2 предпологается присутствие 50 настраиваемых моделей Бойцы UT 2 принадлежат к шести различным "расам" это древние египтяне, генетически усиленные люди (juggernaUTs), инопланетяне, роботы и наемники Само собой, каждому из них можно подкорректировать цвет шкуры и чуть ли даже не выражение лица словом, игрох может подчеркнуть свою индивидуальность так, что его уже ни с кем не слутовшь. Конечно, никуда не денется и возможность импортировать в игру

их, всли ничего не изменится, будет пять. Том из них не нуждаются в представлении: это Deathmatch w Team Deathmatch Domination, знакомый по первому **UT. был несколько преобразован.** Теперь на картах Domination будет всего две точки, которые необходимо контролировать, командо, удерживающая обе точки в течение определенного времени, получоет очко. Потом наступает нечто вроде поузы, точки становятся "нейтральными", а зотем снова "активируются" — и начинается спедующая фаза боя

модели собственной выкройхи

Еще один режим называется Bombing Run. Суть его в спедуюшем, во время игры прямо с небес спускоются бомбы. Их необховимо ловить и ... относить но бозу противника, где они успешно взрывоются Выигрывает команда,

Barama

О движке Unreal Warfare, на основе которога создается UT 2. уже довно ходят легенды. Скрины, всплывоющие время от времени в пучинах Интернета, еще сильнее разжигают аппетит играков. Не высочайшем уровне графики в UT 2. Разработчики обвщают также дель. Благодаря ей, к примеру, паданив поверженного игрока каждый раз будет выглядеть по-другому Учитывается поверхность, на которую упол игрок. Скожем, всли это лестницо, тело будет распластано под некоторым углом к полу

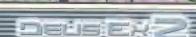
Не меньшие чудеса творятся в области онимации. Перехлючение оружия выглядит по-розному в зовисимости от того, с кохой пушки на какую первключается играх, какой он расы и как в этот мамент движется. Всю эту кросоту оптимизируют таким образом, чтобы даже владельцы не очень мощных мошин смогли насладиться играй в UT 2. Правда, о системных требованиях разработчики пока даже не зачто системы уровня Р11-700/Gв Force 2 будет вполне достаточно

Что касается сроков выхода, то здесь Digital Edremes проявляют куда большую впределенность третий квартал этого года. Сповом, осталось жалких семь-восемь месяцев. На протяжении этого срока соколиный глаз редактора рубрики "В центре внимания" будет следить зо молей шими изменениями в проекте и незамедлительно сообщать о них прямо в журнале Покупайте нош "турнамент"

будем ждать ?

Выход UT 2 в мультиплеерном мкре станет событием, сравнимым по масштабу с появлением, скажем, **Broporo Counter-Strike**, Kak же его не ждать? 50%





#### \*Q-Tuzoff\* (chaingun@mail.ru)

Всякий раз мы смотрим на вещи не только с другой стороны, но и другими глазами — поэтому и считоем, что они переменились

утним позовин — поэтому и ситовы, что они первыва-капсь Ласкапь. Влаз Ласкапь

По части освещения Deus Ex 2 выглядит весьма пристойна.

стояния Харви Смит заявил, что во второй части подобное влияние будет заметно еще больше ния aqualung: "Каждов очко, вкла не только запас времени, проводимого под водой, но и доже скорость плавания!" Звучит очень неплохо. Одноко импортировать персоножей из Deus Ex в Deus Ex 2 не получится — во второй части схиллов и характеристик будет намного больше Каких и на сколько больше - пока неизвестно. Кроме новых хароктеристик, добовится вще и вагон-другои оружия и предметов Как и в первой части, это могут быть вещи из ношего времени или из будущего

при полной прокочке вы могли по-

пасть в любую цель с любого рас-

Action/RPG

Похожесть: Deus Ex, System Shock 2

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Ion Storm

Deus Ex наравне с System Shock 2 до сих пор считавтся адной из самых интерактивных иго Vоррен Спектор пообещал, что "интерохтивность будет убрана, а ти полную свободу двйствий!" Он доже сравнил Deus Ex 2 с грядушим Grand Theft Auto 3 Кроме того, квестов станет в несколько раз больше, и спасабов их решения тоже Уоррен токже зоявил, что в Deus Ex 2 нам не придется сталька стрелять, как в первой части. По его словам, они хотят "сделоть истичную RPG, а не 3D Action с элементами RPG" Мол, "мы просто хотим, чтобы игрох именно играл в игру, а не полил по всему, что движется" Ну что ж, может, оно и верно, но я знаю многих людей, которые считали Deus Ex "крутой стрелялкой" и играли в нее только Также Харви и Уоррен гово-

рят, что Deus Ex 2 будет просто отромной игрой. Спектор даже добавил — возможно, 90% игроков просто не смогут пройти Deus Ex 2 до конца из-за ее фантастического объемо

## **Чудеса науки**Первый Рець Ех был отлич

Первый Deus Ex был отличным примером того, как можно испоганить движок Unreal "Улучшенный" движок был уж больно кривым и требовательным к ресурсам. В Deus Ex 2 ситуация изменится кардинальным образам Игра создается на движке компании Havok - Unreal Warfare. Это модифицированноя версия движко **UT** На этом же движке делается Thref III Договор о лицензии на невисоли такие компа Valve, Microids, Team 17, Acdaim и многие другие. На данный момент Unreal Warlare считается одним из лучших движков (если не лучшим) на рынке Уоррен Спек тор токже добавил, что Deus Ex 2 "не будет похожим ни на что из ранее виденного" Движок от Havok об-

Движок от Havok обподает хорошей физикай, поэтому (опять же, по словам Слектора) в игре почти все можно будет уронить, поднять, использовать, сломоть Дизойном занимается Уоррен Спектор лично (между прочим, это его первичная специальность). Он обещоет неимоварно реалистичная модели всего, чего уолька возможно, очены красивае осве-

щение, до умопомосчения деталь-

Поскольку в Deus Ex 2 упор де-

поется но синтиглево, а соответ ственно, и но стихосферность, то зо музаму можно на беспоскоться — оно будет но уровне. Со заумами вообщя порсто блясе. Если в первом Озы Ег. было с заучены обсолюти все — шоти, шум ветро, и и доже грокот куросны об коже, то темения поет в с заучения и поет поет от нечениями предмет приходителя инчениями поетроби и с токор уже в акакими этороби и с утотойсткох.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Краткая карактеристика второй части: заново выкрашенный и сильно разросшийся Deus Ex с ампутированными глюками.

что и над первой Бородатый Уоррем Спектор по-прежнену угрыт паровозом, а уголь в талку годбрасывого товарожим Хорьм коми, Конт Мартинез и другие Споком, Рове Вт. 2 делого спытние году Недавно Уоррен Спектори Иорям Комт слекта приоткрыти завесу тойны коф провестом и поведожи дооблытние добольтную

Над второй частью игры рабо-

тает практически та же команда.

| WAHP

PH-433, 128Mb

32Mb Video

PIII-800, 256Mb, 64Mb Video

#### Эволюция

сведения

Менуло 15 лет стях пор, каж спецател 7. С Велоп побадил выровое 3 лю уни не побадил о вести помента, в игро Било три концевар Мистер заменяють в этом протчещем мире, и Эло в том чето. Чем оне будет но это раз помента вы помента замента уна светот же комред Г., но уже полушком тот, в тот, в стот же комред Г., но уже полушком тот, в тот, вы встретие здась многом. МРСм не превой чисти.

вые будут личеть на съветную линию каты» — на толька Пепример, если вы будете помогать всем н каждому, го и отношение к вом обычная голефі, инселемация имо Вене Сх, изменита в пучшую сторону, и она толье будут вом лимогат (доже материально). Само собе воголошението: Личефора все мажет бът в нобобрат Прям. Follout колой-то.

Как и раньше, все води дейст-

ВРСЗ Правильно, с генерации персоножа Характеристики в Deus Ех были хорошо сбалононровоны и продуманы. Например возмем уменье стреняти и снойперской винтовки — при похож роко-онно-то этого сыппа ваша рука тряслась, кок у больного порын-сонизмом, и промасать можно было с одного метра. Зато можно было с одного метра. Зато

40%

# EBRONA











# FAHRENHEIT



Эта история могла произойти только в одну из тех редких зим, которые случаются в Нью-Йорке роз в лять лет. В янепре 2005 года Лукас Кейн, мелкий банковский клерк, возеращался домой на своем стором "Седане" мышиного цвето и остоновился воз ле одной из тех забеголовок, которыми кишит ночной Манхэттен Лукос отряхнул с ялоща снег, заказал крепкий кофе и тут , потерял сознание. Он очнулся на холодном полу уборной рядом с трупом совершенно неизвестного ему человека. Тело незнакомца была изуродовано, с лица содрона половина кожи, а страшные глубокие порезы сочились густай кровью. Кейн от брасил непонятно каким обраского управления полиции, запомнит навсегда

#### Холодная зима 2005-го

Гобилейнёт — мгра зогодо-мар, сторником и пусковия Пугорощия с комим герьмим с дримцаготим тем и моленаюм с грумцагом толисть венного с совето, что вы прочит выше, и доже миетоми голиных герова "Путок Сейни" (совумно с Сойл, "Коми") розве можно пункулоть более дочноге мия для полусторочнего можно, а припарака помутенее досускую бунь восмателей? 

— « Нам не повенных собывателей? 
—

Quantic Dream, фирмо одной игры (но какой! Omikron: The Nomad Soul и его совершенно



зом оказавънием в руке наж, титотелно въмите руке, заправил нажака и бистро въшел из лечного бора, забъез заплатъта, ва кофе и останив, на кореле съой ссимастний плащ. Температура минус пятнодатъ по Форенейту, пропоза неблогогриятъва, буров надвигелет и во моголятъс, а з двигателе замеравет тосол 717 узаму Карла Веленти, италь въка съмреженского происхаждения и сотрудница въю бросдения и сотрудница въю броссикнущийся мир убмістя, зоговоров, евсел и переселення дигу еще не зобимий, ест ухе больше гора тойно готовится огорошить контум доселе невчасиным контоскрийным детестивным тригирором с пороноромольным сожотом, котором с пороноромольным сожотом, котором с тодного персокожном сторим с тодного неросноже к другому и россоизывоет одну и ту же исторью, зофиксированную думир разымом Матвен Кумби (cumbi a igromania.ru)



взглядами Первоя серия будет выпожвана в Интернете для бес полатного скоичающия о все последующие станут распрострачеться нерва Сеть мил в корострачеться нерва Сеть мил в коространеться нерва Сеть мил в коростраподойдет к совему потическому зовершению, Fohranhall выйдат на отдельном диске за патъдвоят условно-зеленых рублей

Система спорная, однако Дзвид Кейдж, главный идеолог провкта, кажется, убежден в своей правоте: "В свои время, чтобы поскорее увидеть окончание Тhe Nomad Soul, играки быстренько пробегали игру за тонацать часов, и мне было чрезвычайно сложно доказать, что они не вполне поавы Все наши полытки убедить их проходить игру все рьез, не брезгуя мельчайшими сюжетными ответвленнями, ни к чему не привели Вот и пришло решение "заставить" игроков увидеть всю глубину созданного нами мира, панчем "заставить" таким образом, чтобы они этого доже не заметили

Целый парад персомажей сменяется перед нами с частотой узоров в колейдоскопе: моньяк Кейн, преследующая его мисс Валенти, мексиканец, помешанный на колющих и режуцих предметох и убивающий своих жертв при помощи длинной отвертки, некий агент ФБР, втянутый в одну из тоинственных околорелигиозных сект и так далее, и так далее Нас не застовляют толтаться на месте с одним неварочным персоножем события, герои и декорошки от эпизодо к эпизоду меняются с ужасающей скоростью, иногда

пересексясь и образуя в сово купности педвиящую кровь историю про втожение потустороннего эло в мир людей И еще с кождай чевой сериен сстивско овторской задумие, темнература на утицох придуменного мии Наво-Морка 2005-го года будет почисаться ровно но один градух по Фоденейту

Как подобная "интероктивность" работает на практике? Мистер Кейдж доет исчерпыесющие объяснения "Представь те, что вы, к примеру, убийцо Вы делаете свое черное дело, пы тавтесь замести следы, убрать ненужных свидетелей и тому подобнов. Но вдруг спустя пару эпизодов вы вновь оказываетесь на месте преступления, но уже в роли спедователя, собирающего те самые улики и разыскивающего злополучных свидетелей В зависимости от успаха (или провало) расследования, сюжет может принять совершенно неожиданный для вас оборот". Чертовски занимательно, не нахо-

## Тени забытых

Кас-инбудь на стирупическом сего суторнях бичес кас — что главнях бичес кас — что главнях в побем транить рей Он ответит "Звук и теме". Постеренее разработник привали особено близи к сераду — и тани на слицакот от орготивы марел на причить причить режения причить причить режения технологи. Се 30 что образующей сего оберто до "что образующей сего оберто "что оберто оберто сего "что оберто оберто оберто "что оберто оберто оберто "что оберто оберто "что оберто оберто "что оберто оберто оберто "что "что оберто "что каждый палец, а тень, скажем, от

руки персонажа будет плавно на-

motion capture. Помните замечательную анимацию речи в Ответол? Это была первая в мире игра, где губы персонажей действительно двигались сообразко произносимой ими речи Буквально несколько месяцев назад разработчики, благодаря каким-то таинственным "сторонним инвестициям", умудрились разжиться собственной студией motion capture и небольшим штатом профессиональных в этом деле "актеров". Как итог такого полезного приобретения полноя неповторимость кожвой "неигровой" сцены Fahrenheit: ни одно движение, ни один случайный жест во время неинтерритивных встовок не повторится



RULEZZESUXX

периодически вскакивать со своих кресел, ходить кругами по комнате, бить кулаком по скатерти или хватать собеседника служб и сейчас хрупко балансирует мехду относительно базабадным Монгин и мотеры» Adult, гогда как но сомом деле Но сомом деле под сеспенными в одну кучу убийствоми среди писсуаров, заговорами и мистическими тойнами серьвается лочту объмный хвест с легкими вкрапле-негми-тисями.

BMHAHMA

"Активный" элемент геймплея в основном будет воплощен в "скрытных операциях" а-ля Thief Гуспеть выбежать из темных закоулков закусочной за пятнадцать минут до приездо полиции, вовремя спрятоться под роковину и т п ) и коротких сденох, в которых тон зодоют огнестрельные малои крупнокалиберные пушки Впрочем, собственно перестрелок будет совсем мало, аднако убийств с применением разномастной кухонной утвари, утяжеленных автомобильных рессор, разволных волопроводных ключай и складных саперных ловаток -- вегикое множество. Остается только надеяться, что авторы все-таки не пойдут на поводу у проклятой цензуры и предоставят нам редкий щанс самолично поучаствовать во всех, так сказать, зладействах съеховших с катушек мань-

Впоочем, доже при отсутствии подобних бругольных астовох проект на сегодышний день вытядия более чиностьщий день вытядия более чиностьщий осиги бужально экс инностьщий сожет и зомагнявый сособольнують отокого блодом от отсям, добы мы дероволь устепи часладиться кождым усоком в отдельность что и говорить, у ботиговые от отсуткие, от от отсуткие, от от отсуткие, от от отсумения, в от отсумения, в от откумения, в у от отгольность что и говорить, у боткумения, от у остгастветь, в наше время сомое 
точания. В



кладываться на поверхность его же тела

Впрочем, "не светом единым". До того как приняться за разработку компьютерных игр, люди, состовляющие костяк те перешней Quantic Dreams, довольно успешно промышляли на поприще неигровой графики и более ни разу. Кождов сцена с участнем двух и более персонакей "снимателс" отдельно, к к кусочек настоящего кино И уж будьте уверены, что при таком подкоде доже самый затраены ный эпизод разговора за стопом обретет нешуточкую эмоциональную окроску. грою Мусоку. за ворот Осталась добавить ко всему вышеописанному слова "достойный врук", и считайте, что игровой Оскар "за операторскую работу" у Quantic Dreams в кармане

#### Теория страха

"Чисто сортирное убийство", открывающее историю Fohrenheit и со сможом олисонное нами выше, — сможе базыбиднов, самое неэночительное преступление пара-огриального можека Так, по крайней мерь, утвержденот соми разработчики Внервен мос ждуг разрубление ил части и выпотрощенные жертвы, поджоренные на медленном отле, сожженные кислотой и до смерти за « С.)

потой и до смерти замученные канцелярским стегилером. Игра заранее получило все высшие возрастные ограничения от серыезных рейтинговых



# ЖАНР PII-266, 64Mb 4Mb Video -500. 96MI TCP-IP, Hot See

Игру, как известно, можно рекламировать двумя способами можно говорить, что ничего подобного свет еще не видел, а можно - что это будет "совсем как ваша любимая игра" десятилетней довности. Только лучше, ярче и свежее

Age of Wonders рекламировалась вторым способом Амбициозные Gathering of Developers потрясали перед публикки потрепанными, но есе еще гордыми хоругаями славного Master of Magic Сколько лет прошло — а устранить бодрого "дедушку" из топ-листов удолось только одним способом, вручную запретив там появляться проектам старше некоторого возраста И по сей день это не особо красивая (даже по меркам 94-го года) и самнительная в плане боланса игрушка памятно токому количеству пюдеи. что ей гарантировано место в любом "честном" чарте

#### Первые чудеса

Age of Wanders wrpa knacсического типа В этой стратегии нада постепенно развивать города, плодить том существ, изунать магию и вести походовые сражения с врагом на плоской карте, гомогая своим бойдам заклинаниями Это игра, в которой целая куча рас, отрядов и закли наний Более того - это игра сбалансированная Расы в ней отнюдь не одиноковы кокие то сильнее в начале, какие-то в

По разнообразию свойств отрядов Age of Wonders превзош па, пожалуй, доже Master of рон" по этому параметру плетутся далеко в хвосте 1 √з них мож но было собирать весьма нетри-

Новании в игре тоже хво

Например, возводить города в ней было нельзя где кокое носе-

Авторы игр давно уже поняли, что тотальноя свободо действий отнюдь не делоет стратегическую игру умнее Ограничение на раст городов сделало карты куда более интересными, а не просто \*приблизило x Heroes of Might &

Отношения между росоми вот одно из главных особеннос тей Age of Wonders Изначаль

ление живет, том оно но всю игру и останется Можно разве что разрудить город или после долгих мук заселить его своими верноподданными Причем, если вы прославились как гроза орков наивно пологать, будто их посвление будет служить вам верой и правдой, какой бы гарнизон вы там ни отгрохали. Гарнизон мажет удержать город под контролем, но, например, отрядов ненаполучить. И никаких других — тоже (за исключением катапульт и Либо уничтожать, либо переза-



Книга заклинаний заметно обогатится.

#### Пемит (psmith@nm.ru)

Сороконожко опоздала на собрание

В чем дело? У тебя же сорок ног, а ты опаздывавшы!

Да, но у порога каждую надо было вытереть

А Загайнов



▲ Собственно, обещанная Молния-из-Башни.

они заданы на определенном менять - делая другим расом добро или причиняя зло. За добро сойдут, к примеру, разные усовершенствования в городах этого народа Хотя вообще-то исправить что-нибудь по-настоящему было спишком трудно Договориться с изначально нейтральным народом - да, а вот сделать воогов друзьями Дешевле, кох водится, перерезоть

Однако фурора Age of Wonders почему-то не произвела, хотя близкое кровное родст во с орденоносным "Мастером"

ре тоже хвотоло. В чем же дело? Во-первых, в сомнительной "революции". В наши дни разве

что великий Сид может позволить себе сделать стратегию без мульпопрасить пардона В походовой же игре ждать, пока противник отдост все роспоряжения, очени sonro 4ro senora?

Авторы игры пошли по необычному пути пусть кождый делодится, и все будут ходить как бы вперемешку Тем сомым они сделали свою игру почти стратегией реального времени Нельзя скозать, чтобы это было очень **удобно** 

Но главная проблема состоя ла в другом Еще одной революционной идеей было постановить, что бой происходит на части главной карты, и если-де к городу подойдут войско с нескольких сторон все они будут участвовать в сражении Идея красивая, однако представьте себе, что вом нужно ждоть, поко сорок солдатиков противника соизвомечется, как ошпаренная, пытаясь исе эти переввижения вам пр казать. барра!

Вот из-за этого новщества, приведшего к на редкость долгиа и нудным баталиям, игра не палу оп йоннеж

Длигальность игры в Age of Wonders било все рекорды К то му же иссусственный интеллект был хоть и не вообразимо медитатель стот факт пытались свались на то, что игру писали на Delphi, но совер шенно эря Если тродиционты и и и делоет код быстрее, то очень медиционать и по медиционать медиционать

Ну и графико, будем честны, оказалась ток себе. Походовая стратегия не обязана поражать вооброжение трехмерными спецэффектами, но. могли бы и попучые

Однако в этом жанре игр никогда не было многа Новых еще того меньше

Надо ли продолжать серию? Этот вопрос G O D задала нам, игрохам. И опрошенные ответили до

#### придаленется Сисиления

Научила ли авторов чему будь история первой игры?

Концепцию адиновременного хода они все же решили оставить - но обещали убрать зависимость от очередности, введя \*ключевые точки\* Любопытно По идее, одновременные ходы могут быть независимы только тогдо, когда по дороге нельзя ни с кем столкнуться Например, я иду из лункта А в пункт Б, а противник — из пункта Б в пункт А, но не по дороге, а по полю. Если я дожимсь, поко он переместится, я могу избежоть сражения (или, пойду первым — выбор будет за ним. (Напоминаю, все это происходит в походовом режиме!)

А вот проблему долгих перебежек а бою обвщают решить Теперь вроде бы перед началом ходо мы будем укозывать всем своим воякам, что делоть, а ход будет свершаться одновременно всеми воиноми
пормин А посто
ток ме од
новременно — пете же од
новременно — пете
врожестится все
врожестите все
врожестите все
врожести все
ком
ускорится
процест . Только
ноблюдатъ за
всем происсод
цим стонет не
но, может быть,
сократат поле
всем происсод
законом
всем происсод
все

Конечно, всего будет бальше, графика станет ярче (и не сомневайтесы), добавят новые расы (на-

гример, тигроидов и петучих драконидов)

По сравнению с трацьшей Moster of Mogre и яки с мим Age of Worders не слиштом мисто вымодния услуга предпологостся в городах, это предпологостся которым распышей быто испорать бытостем распышей объемое за продости объемое за продости за предпологости объемое за предпологости объемое за предпологости за предпологости объемое за предпологости

Мало того: теперь мы будемтаки строить города! И вот это новшество меняет игру самым кординальным образом. Раньше не только расположение, но доже размер города определялся "свыше" — сценарием. Тепорь же

Впрочем, я не спешу этому родоваться Строительство городов делает все карты схожими Там, где развиваться можно произвольно, все хитрости и различия



▲ Опасайтесь разгневать богов! Это чревато боком.

Правда, рост города — дело долгое, а в Age of Wonders III, как и в первой части, один большой город стоит куда больше, чем целоя россыль мелкик. Но портим в играх этого классо обычно за-

Кроме того, сюжетного разнообразив роди применнотся всечесие тригеры, которые по фокту того или иного событи меннот положене двл на всей корте Например, мы уничтожили последний город нежити — и тут ноступно в селобщее благолелие, все пустоши зозеленели, птички золези

#### Страдания юного Мерлина

В новой игре ном предпотовте ся продвитать к трому комаго маго по имавии Мерлин (водвесь, что не только вто — комагоний врода бы сулят насколько, не говора уже о единичных миссиях) В основной компочни, во всяком стуучое, нада в роли Мерлина победить по адиому ислу кождой шко-

Если роньше нош гловный герой бегол с войскоми на общих основаниях, о его смерть геревсдило всю ношью в "нейтролы", то теперь у него есть собственная дитодель, и гнбелью стоиче всетоки годение столицы, а не смерть отдельно взятого бойца Из этой цитавлям Имельи бу-

на этом цитодели тучетим судет осыгать врагов заклинаниями — в пределох определенного ра диуса Руки нашего в чародея можно Гудли-

чародея можно удиннить", построив ему частные резиденции в других городох. Иными словами, распро строненной токтикой в будет строительство горада на границе с врагом и быстров возведение в нем башни

Пованись — и приобрели имолое энтемень - дало дуков ные Телерь мизет смыст стурять гому вил икону божесту, вмогинея его задриме и потучая от него а квазымськие блогосповения Тожно Фразило, комино дву парометров изначальной генерация — дося имеля — повятекст трений Одноко бели "состветствую" молексток, ферром, в заборь, кожется, будет одномоч-

Зото боги номерены активно вмедиваться в дело смертных Гах что, если черной могией за пакостить морской залив, оттуда запросто может подияться Нептун с криком. "Меня — будить? "

Адв оf Wonders могло стать этогосном и прой — если бы не во загосномом и прой — если бы не во загосномом рассором образоваться образов

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Насти эра Чудес" пробыва разражение вгрое меньше, чем старо во стонет ин оно в гри раза менея заправа



▲ Нездоровый у Мерлино цвет лица. Зато спеллы кастует — дай боже!



Нет романтической темы популярнее пиратской. А точнее - фли бустьерской Компьютерные игры некоторое время обходили ее стороной, страшась монументального авторитета Сида Мейера. Обходили, но — недолго. Спрос был и на сопутствующие темы: колонизацию, морскую торговлю. Конечно, ромонтика — это именно пиратство. Золотая серьга в ухе, Веселый Роджер на грот-мочте и офицеры ее Величества, аккуратно развешанные над палубой. А торговля — это так, приложение) Однако желающих воплотить в игровую реальность

красоты пиратства в последнее время хватает. Значит, во избежание давки у прилавка надо вслахивать смежные поля Германию, как и Россию, история обделила радостями войн с ин-

The New World

дейцами и грабежа на просторах тропических воли. Поэтому немецкому (и русскому) сердцу романтика флибустьерав близка, как никакому другому. Некоторое время назад мы ознакомились с проектом немцев на эту тему — Алпо Domini 1603. Теперь перед нами продолжение. Моднов ныне "продолжение в прошлое"

#### WT ZLAND THE PERMIT IS NOT THE

Если у нас стратегия в реальнам времени - то что нам надлежит делать? Правильно прежде всего сторить. Если не считоть немногочисленных новаторов, оснавная масса воятелей RTS предпридет нам возводить базу с ратушей, бараками, суетящимися вокруг пвонами типа "харвестер" и прочими дивными вещоми, знако-

Нош 1503-й год исключением не будет Провдо, масштоб и размах здесь воистину "казачий". Город — это таки гарод, размером в пару-тройку экранов. Строить -

Однако общие принципы - по идее -- несколько отличаются от стандартных От нас ожидают не захвата базы врага, а развития собственной коммерции и вытеснения конкурентов из бизнесо

Товаров - множество, как в "Herouyanre" (Patrician III) И все эти товоры не просто свободно конвертируются в деньги или в бойцов, а зачем-то потребны населению Люди жождут перцу, и нодо им его достовить. То есть -

Из продуктов выстраиваются длинные цепочки. Вот мы выростили зерно, можем его смолоть на мельнице, можем перегнать на спирт. А дет в пекарни, а слирт хи Цепачек таких в игре ни многа

ни мало — сорок Потребности чужих культур то-

же различны. Можно вволю поразвлекаться, продавая туземцам звркала и бусы в обмен на мех и золото. До поры до време

Георетически, можно вообще не воевать. И знаете, что самое забавное? Если вы будете действо не пытаясь повлиять на рынок посредством стволов, то компьютер тоже обойдется без оружия. Не очень соответствует историческо

Компьютер собирается приспосабливаться под вош стиль игры Дабы и любители пацифист ского строительство, и бывалые вояки ношли тут что-то свое Причем подстраиваться он будет пря мо по ходу дело

#### О, дивный Новый Свет!..

Каноническая схема Сабатинь англичане, французы, голландцы, испанцы и обобщенные индейцы - уже не в моде Нынче непре-

менна падавай разнообразие форм местной фоуны - ацтеков, чероки и так далее, подавай китойцев, бедуинов и бог весть кого

Сповом, в игре обитают эскимосы, оцтеки, мавры, полинезий цы, индейцы, негры, монтоль Стотусо отдельной культуры почему-то удостоились даже пираты Вот уж чего у них отродясь не име-

Разумеется, у каждой расы своя экономическоя специфико и свои картинки зданий (хотелось бы верить, что не только картинки Игра идет в самых разнообразных масского севера до экваториальных широт. На скриншатах можно даже пронаблюдать уникальное сочетоние белых медведей и пини винов Видимо. Арктика и Антарктика в 1503-м году были ближе друг к другу, чем принято думоть

Климаталагией занялись всерьез. Игро учитывает влияние деталей ланашафта на плодородие почвы, влажность и т.г

По чости военных д полное разнообразие Родов войск немоло мушкетеры, лучни ки, калейщики, уланы, драгунь Шесть типов кораб- € леи тои - торговых

военных Не зпбыли и а медиках. Разнообразные укаепле ния штурмуются.

Странно, на припомню в котплутыт в 16-м веке Видимо, что-то упус-

Бойцов на экране обещоют допена розвитая система фармаций Есть формации и на море, чтобы обеспечить эскортирования караванов от пиратских набегов

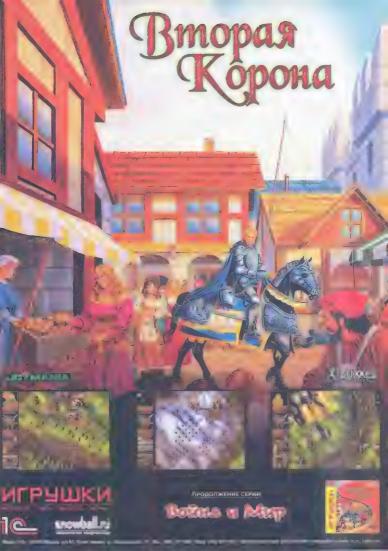
Рельеф используется на полсти движения или родиусо обстра по в ноши дни никого не удивишь а как масчет классического хада тех времен — затопления судна на мелковадье для преграждени

счету, укладывается в общие тен денции всего побольше, поярче, и чтобы не очень крозржодно Сеи нас идет бум игр торговых, где вой на глубоко второстепенно, и 1503 A.D гормонично вписывается в картину. У немцев это, похоже, Но среди этого потока 1503

А.D. - долеко не худымй предстовитель И, хотя игру делоют уже три года, она имеет все шансы в 2002 году оказаться современной Приятноя и до умиления подробная тайповая графика, масштабирование и возможность вращать корту в четырех пррекциях этому

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Идеальный остров: никаких войн, сплошные







востановимым танком утюжит наша рубрика "В центре вииМАНИЯ" холмистый ландшафт игровой индустрии. Вполне естественно, что некоторые проекты влечатываются гусеницами в землю, тогда как другие гордо едут на башне и выглядывоют из люко.

К числу попавших под гусеницы (уже во второй раз!) относится Neverwinter Nights. Не везет ему, бедияге, - не делятся девелоперы свежей информацией, не выкладывают новых скринов. Не поддерживают, словом, интерес общественности. Ну и ладно. Потом будут сами виновоты.

Зато мы неутомимо продолжаем вояж по офисам отечественных разработчиков. Приглашаем вас оценить сольное выступление КранКа, бессменного начальника великой и ужасной компании K-D LAB. Не утана даже самых секретных сведений, КранК расскажет о самом главном изменении из случившихся за прошедший год с проектом "Периметр". Правда, прежде чем вникать в повествование мэтра, рекомендую вам перечитать материал о "Периметре" в 1925 нашего журнала за прошлый год. Если у вас нет базового набора сведений об этой игре, вы рискуе-THE SHALL WELL AND STREET SE.

Одному из наших лучших охотников за новостями, уважавмому Пемиту, удалось посмотреть, как выглядит Morrowind. Правда, сделал он это слегка нетрадиционным способом, но впечатления от этого хуже не стали.

Как обычно, следом за Morrowind идет материал по WarCraft III. Пока это все те же скомпилированные в интересный текст сведения от разработчиков, но - возможно к следующему номеру нам удастся поиграть в бета-версию грядущего хита! Скрестите пальцы и держите так, пока не выйдет следующий номер.

И напоследок - фанфары! - мы представляем вам подробнейший отчет нашего юного таланта Дениса Маркова о походе в офис "Буки", где он имел честь провести два часа наедине с бетой... Heroes of Might and Magic IV! Материал, по эксклюзивности не имеющий себе равных. Уже сейчас вы в точности можете узнать, как выглядят четвертые "Герои" на предрелизной стадии. В "Известивк" такого не прочтешь, согласитесь.

Само собой, все игры, а особенно "Гереи" и "Периметр", комплектуются подборкой скринов на компекте. И если с "Героями" вы все более-менее знакомы, то виды из "Периметра" - своего рода раритет. А до чего красивы, сволочи, - ух!!

#### "Периметр"

KranK@kdlab.com

последние месяцы "Периметр" претерпел весьма серываные изменения в упровлании Как вы помните, в игра у нас землю, то есть занимоются тем сарозных мостей плюс соответству- ционорные пушки) одним (I) щелч RDXN/TOINHBM

нравится эта идея, и мы не хотим отлично себя зорекомендовол в от нее стказываться, так как, на других стратегических игра

ной камерой?

нош взгляд, оно доет игроку инте ресные токтические возможност и вообще - освежоет геймплей Но мы никак не могли придумать комондовония этими "мутоциями Несколько придуманных вариан тов мы зобраковали как слишком

И вот в конце октября я сидел всть три основных структуры, три за той пордией дизайн-документа, силы Трест (эти ребята колоют где описывается новый (наконец-то мым теораформингом), Конгрего- пения "мутациями" Я обожаю проция (они арганизуют силовые поля стоту, и в голове постоянно крути-- задитные периметры, а токже пось картинка, как группа одних добывают энергию) и Легион (это юнитов (скожем, тонков) превромобильные военные силы юниты щается в другие (сомогеты или сто ющие заводы) Понятно, что в коммыши Шлел - и готово Повостратегии игрок почти все время еволи хлоп сменил тип на друуправляет боевыми юнитами (в на- гой Все должно быть предельно шем случае это легионеры). И вот прасто! Но возниколо уйма вопротут у нас возникли проблемы Как сов, которые я не хочу тут перечис сделать наиболее удобным управ- пять. Почему-то мы изначольно деление разношерстной толлой лоли интерфейс, который позволял юнитов на сложных, динамически выполнять сложные заказы, котя на мелкодетальных проктике было видно, что обычно ландшафтах, да еще и со свобод- пользуещься однородными группа ми. И вот тут в голове и засветии дело не только в том, что пось нодпись ОДНОРОДНЫЙ сложно разбросанные по карте SQUADI Точно, почему бы легиовайско теряются в складкох донд нерам не быть всегда объединеншафта Как вы помните, Легиан ными в группы ("сквады"), которые включает три базовых типа юни- управляются по однои схеме и сотов ("солдоты", "офицеры" и "тех- стоят из юнитов одного типо (кроники"), а все остальные байцы по- ме смешанных базовых групп)? То лучаются прямо в половых услови- есть выделить отдельного юнито из ях с помощью нано-трансформа- группы и дать ему комонду нельзя ции исходного мотериала Нам — голько всей группе Этот подход







МАНИЯ.

Как и всякая по-настоящему хо-Dark Omen, Ground Control -- TOM стеры? Помилуйте, это те сомые запихоно в одну кнопочку отдельные выровненные террито служат и ресурсом, и бозой для

Итак, четкоя связь "Клостес рошоя идея, схемо "скводов" мо- группа", укоренившись в голове ментольно вписалась в геймплей игроко, решала сразумногие про-Причем не прилепилось где-то блемь Это и розрозненность сбоку, а намертво вмонтирова- юнитов ютныне игрок четко знает, лась в концепт! Все это я понял как формируется и как управляетбуквально за несколько минут ся кластерная группа), и управле-Картинка разом уложилась в голо- ние "мутациями" (теперь это депаве Ну и что, что в других "сквадо- ется одним щелчком мыший, и друвых" стратегиях не отсутствовали гие Я тут же запроектировал и вобыче ресурсов и поризворство, специольные строения — станции постройка которых делает воз-"сквады" жестко заданы в начале можным ту или иную "мутоцию" миссии)? Это потому, что у них не Если станцию разрушить, то юнибыло Кластеров. До, Кластеры от- ты соответствующего типа разва пично увязывались со "сквадами" пятся но бозовые составляющие простым правилом - у каждого Единственное, что потребовало Кластера есть свой "сквад", и все крепких совместных раздумий, юниты, производящиеся в Класте- это система управления "остаткаре, автоматом поступают в распо-ми", т е горсткой базовых юнитов

рии, охруженные защитным пери- голове, а разработка игр постройки всех страений. На предложение, а особенно столь скриншотах Кластеры пегко узнать кардинальное и после годо рабо что Крону (главпрограммеру "Пе- "периметрических" внутреннос-- это такие "пузыри". У игрожа их ты над проектом (когда уже все риметра") идея тоже понравилась тей. И в настоящее время он еще сделано по-другому!], — нужен (повезло, что он любит "сквадо продолжается ■



ряжение определенного скводо, которые остаются после троис- толонт.), Я действовол очень ок- вые" строителий. Ну о потом было Как, вы не помните, что такое Кла- формации На и оно в итоге была куратно. Сначала привлек на несколько суровых комботных дисвою сторону издотеля в лице зайн-собраний, вспышки красна-Но все это было пока только в Юрия Мирошникова (он, помима речия, стратегические посулы, лувсего прочего, главный геймди- жи крови и прочие девелоперметром, которые одновременно сложный коллективный процесс зайнер в "1С"), бомбардируя его ские интриги ). К началу ноября Чтобы "ратифицировать" свое аргументоми через "аську" Не- вопрос был решен, и начался маловажную раль сыграло и то, процесс непростой переделхи

#### The Elder Scrolls: Morrowind

smith@nm.ru



rowind pysiami

но вопреки всем традициям и ка- меты пошел нонам, она вще до релиза игры

возможность поместить на диск ридорчика, приклепьваем дверку, шается на святое -- но разветекоть что-нибудь вще. Это действи лесенку, лючок тельно полным вим почти погным редактор двести мегабант одних все это приделывается по мере талько моделей, без учето техстур необходимости

Интерфейс самый простой можно потоогать Мог- лога существ скелет, перетягива- чить к основной игре (котороя, нопо ем на карту Устанавливаем по- миною, еще не с нами) — на провох Bethesda поступила оригиналь- ведение, вручаем ценные пред- плагина. И поделиться им с ближии

редактор игрового но Ландшофт подымоется, опус- игры? Пока вроде бы нег

мира The Elder Scrolls Construction кается, такстурируется все как Вообще, редактор навевоет KIT Нет, вы не увидите его на но-полагоется. А для подземелий леткие мысли о том, что игра будет шем диске - хотя бы уже потому, предпогается набор деталей, эта горазда балее пахожа на экшен, что его появление том исключает кое фэнтези-Lego ташим кусок ко- чем ожидается. Нет, никто не поку-

Звуки, эффекты триггеры

ленную ролевую систему Но сам

nnouecc Интересно было бы сравнить Morrowind редакторы Neverwinter Nights. Последняя воdrag&drap. Вытаскиваем из ката- коми произведение можно подклю обще сделана на 90% для исполь зования редактора, а не прохождения стандартнои однопользовательской игры В Neverwinter ми Можно ли сделать отдельным Nights живность менее сомостоя-С территориями тоже неслож- Morrowind, с нуля? Заменить логику тельна, зато там куча сюжетных триггеров В Morrowind сожет ре-







дактором затрагивается по мини ровоть поведения

В NWN гораздо больше того, что принято называть "квестовыми элементами" решения загадок (на не паззлов, учаси нас от этого прессинг временем. Мир разваливсе сто с лишним богов Забытых Королевствіі, разветвленных бесед В Morrowind - боевых обло- роль, чем принято в ролевых игрох, выбора

чтобы сюжет не зохирел и не устувоется, извольте спосоты

В Marrowind куда большую стей и равноправных вариантов играет погода. Пыльноя буря от ется, в лучшем виде Восходы с зовулкана — это проблема! В особо катами, упомянутые бури

В общем, игровая структура мерзкую погодку не стоит затевать муму — но можно плавно регули. Morrowind рассчитана на прожи путеществие Не потому, что буря любоваться не только для получевание в мире, а не на сюжет. А "снимет хиты", а потому, что зоплутаешь, аки ежик в тумане. А идти тупил место прогулкам по эльфий да, не зная куда, до во враждебном ским авеню сделан жесткий охружении - розвлечение слеци фическое Перед дольними странствиями имеет смысл обротиться в [идрометцентр за прогнозом]

Ну и прорисовано все, разуме-

На лейзаж тоже имеет смыст ния приятных эмодий А еще, нопример, для геологорозведки Никогда не обнаруживали на прогулке в горах залежи ценного меrange? He socosusoce ucharone ощущения сторотелей Юкона и

Калифорнии? Вообще, все детали на экране значимы Это огромноя редкость в играх В таком мире можно жить.

us@warcraftill.ru

#### Warsraft III

сасывать" у противника хит-пайн пользовоть cnern последние дни перед выходом бетс-версии Blizzard

взяли манеру чуть ли не каждый день рассказывать о серьвзных изменениях в концепции игры Краме того, после нескольких месяцев относительного зотидья нь наконен получили перлю почку скриншатов. Их ищите на компак те, а вот "серьезными изменениями" займемся прямо здесь

другому герою нежити, Dread ком именно Lord'y, и называется Vampine Aura Это стандартный вампи- Necromoncer освоил зоклинание ризм блогодаря ему юниты нежи- Unhory Frenzy Теперь он умеет усити приобретоют способность "вы- викоть своих союзников увелич

ты при отоке и повыдать таким образом собственное здоровье Этот герой научился также ис-Summoning, позволяющий призы вать союзников из любой точки карты (оналогичная идея было реолизовано в StarCraft - помните способность recall у арбитра?) Dark Summoning nossknes y Dread Lard's sweets prewhere ultimate spell — Charm, последний был отдан юниту Banshee, но с "некоторыми ограничениями"

Раз уж мы заговорили о нежи ти, стоит упомянуть Abomination Как вы помните, это мерзкое со здание "рождалось" при слиянии трех Ghoull'os, Однако это идея была отброшена разработчика ми - все дело в балансе, иба раннив юниты, коими и являются Gholl'ы, не требуют древесины для Недавно мы смогли увидеть в своего производства, в отличие от

действии несколько весьма инте более продвинутых существ Это ресных юнитов и заклинаний этой означает, что игрок, создав расы — правда, игра также пиши. Abomination на ранней стадии лась нескольких интересных эле- развития, получия бы немалов ментов Blizzard представила за- преимущество перед соперником, клинание Death Pact, позволяю- что могло бы нарушить баланс щее его обладателю Death кроме того, у него отпал бы сти Knight'y убивать любого юнита мул добывать древесину Теперь нежити, присваивая себе хит- Abomination производится в опрепойнты убитого Не менее инте- деленном здании нежити, правда, ресное заклинание принадлежит разрабатчики не уточнили, в ка-

Сомый стигьный юнит нежити -



вая их атаку и скорость — правдо и три новых — баллиста Chimera взамен расходуется их здоровье [аналог Stimpack из StarCraft]

Skeleton Archer и Skeleton Warrior теперь "совмещены" в одном юните, который вызывается золи" из игры ввиду того, что "оно заклинанием Necromancer'a ным Necromoncer может использовать его сам, без вмешательства игрока, при нокоплении нужного количества маны Само собой. для этого неподолеку должно ока заться "сырье" — свежие трупы

И наконец. Liches теперь магул мощный спелл, заимствованный из WarCraft II. coapper rycrue ofcaso ядовитого гозо, которые неспешно эсенжен и вовиж все тожотожнич на выбранной плошави Мевленна и верно. Чтобы предотвротить дальненшее разложение материи необходимо использовать закли нание Dispell либо же убить Lich'a

Стал известен окончательный список юнитов ночных эльфов еще маленькоя оговорка Оказы-Wisp, Archer, Huntress, Dryad, вается, у NPC также будут уровни Druid of the Talon, Druid of the силы (которые, провда никак нель Сом, Н рродгурћ Н рродгурћ зя повысить) NPC шестого уровня Rider, Ballista, Chimera, Treant обладают полным иммунитетом к

(в прошлом -- NPC) и неизвестный науке Hippogryph Rider Наметонный глаз наверняка заметил отсут ствие Assassin в списке — ее "выре

плохо влисывалась в концепцик юнитов, и мы видели в неи героя тем не менее, ном поишлось откозаться от нее в пользу других" Что к, одно заимствование из D ablo II Ночные эльфы остались также

баз Sentine благородная воительница была заменена юнитом под названием Huntress Любимым -равлявт удив з йотє ментвнос ментной женщины являются скачки на ограмном тигов Способности Sentinel перешли к ее

Недавно разработчики проде манстрировали Palymorph свелл, принадлежащий Sorceress

Наломню - он превращает вражеских юнитов (кроме террев) в безобидных овечек. Одноко тут есть Isummoned Coeди них появилось мощным заклинаниям индивиду







ального поражения — таким как Charm или Polymorph. Пока из всего о двух столь мощных NPC - это Rock Golem и Red Drogon Первый из них, по слухам, имеет иммунитет к магии вообще, а второй спосабен в одиночку угрохать огромнейшую армию

Не секрет, что изначально Warcraft III задумывался кок игра для мопопроизводительных систем. В свое время Blizzord обещали "комфортную работу на Р-233° Одноко когда разработчики разослали требования для бета-версии, у многих глаза полезли на лоб. Еще бы - РШ 600/128Mb и 3D ускоритель с 32 метроми помяти есть долеко не у каждого, а ведь это, по сповом разработчиков, минимум для беты! Чтобы не распугать потенциального покупателя, Blizzard начали рассказывать, что, мол, движок не очень оптимизирован, что тестирование как раз и поможет сделать его более быстрым, и все в таком духе

Скорее всего, на момент выхода номера бета уже доплывет и нам из за океана, так что у нас будет возможность проверить эти сведения и, само собой, сообщить вом о результатах инспекции



#### Heroes of Might and Magic IV

kiar@zmail ru

модии льются через край. Я

готов дико кричать с балкоку, я готов биться головой об стену Іпредворительно нодев коску, кое но Я увидел ИХ. Четвертых "Героев"

Специально для этого я посетил сфис "Буюг" -- официольного издателя игры на территории России и стран СНГ. За игрой в бету два часа пролетели незаметно Еще минут дводцать заняла беседа с Владимиром Миняевым - че неджером по лакализациям. Таким образам, удалось поймать сразу двух зойцев узноть, что же предстовляет собой игра, и получить





сведения об ее издании в России Начнем, конечно же, с первого

видеть НомМ и.

Итак, что же это за зверь Heroes of Might and Magic IV? о которых мы не раз говорили в поелыдущих номерох "Монии". это все те же знакомые нам "Герои" Слава богу, розрабатчики не столи изобретать велосипед. трехмерный ландшафт, возможность поворота камеры и прочие ки представляла собой сильно из Как и в предыдущих частях игры

мененную предыдущую Добовляпись новые возможности, сущест ва, заклинания Менялся графиче ский движок. Но сама суть оставслась неизменнай. В этом смысле четвеотая часть оказалась логичным продолжением третьей Это все та же любимая всеми нами иг-Спешу вас обрадовать несмотря ра, обросшая диким количеством всяких розностей, но ничуть от этого не потерявшая

Если человеко встречают по вводя в игру вид от первого лица, одежке, то игру — по интерфейсу С него наш обзор и начнем В де пом, здесь все традиционно Хотя модные навороты Вообще, каж- поперву методом научного ты дая часть серии НоММ фактичес- ка — разобраться трудновато





почки. Тем более что здесь их ста- существом придется истратить аж ло гораздо больше К уже присутствовавшим ранее на стратегическом экране Kingdom overview, но интересное нововведение Move hero и Game options приба- охоло курсара появляется числа, вились такие пункты, как, скажем. Find army Полезнасть последнего займет перемещение юнита к данточно хоть раз увидеть карты, была и в HoMM III, но там ана размер которых был значительно присутствовала только на основувеличен со времен предыдущей ной корте. Токже при стрельбе части игры Теперь для того, чтобы около курсоро появляется дробь, полностью обойти даже самую покозывающая, какая часть макмоленькую, может понодобиться симального повреждения будет не один час. А всли она вще и с нанесено выстрелом

Само собой, что никуда не делась мини-карта Без нее играть было бы кудо сложнее Но вот дольше опять новинка Вместо ноходящихся рядом друг с другом спиское городов и героев на экране теперь отображен только один из них. Естественно, что присутствует специальная кнопка, переключоющоя эти дво режимо. Рядом с кождым изображением городо есть еще по одной мини-харте, но которых жирными точкоми указано, где конкретно данное поселение пасположено Ничего не скажешь удачная задумка

Что касается интерфейса экрана срожения то здесь кнопки те же, что и были в предыдущих частях. Только расположены ани теперы не внизу экроно горизон тально, а справа — вертикальна Поначалу непривычно, но через некоторое время кажется, что так всегла и была

В связи с тем, что поле боя ста- мотрена даже слециальная кнопщие подсказки для каждои кно- по на порядок больше, некоторым ка, при клике на которую строят 3-4 хада, чтобы ноконец добрать ся до противника. Отсюда еще одговорящее о том, сколько ходов сомнений не вызывает — достан ной точке. Аналогичная система войск Теперь они круглые и сов-

Как известно, городов теперь всего шесть. Не ток уж и много по сровнению с тем, что было роньше Но они сделаны на порядок кросивее и интереснее это факт Лимит на количество построек за код исчез. Теперь можно строить хоть все сразу — были бы ше, можна в таверне Разница в что скиллы будут делиться на на-(не уверен насчет релиза) предус-

ся срозу все здания Стронное ощущение испытываешь, когда на пустынной поляне спустя секунду видишь полностью отстроенный город Небольшие нарекания может

вызвать изоброжение слотов для и 31-ым уровнями героя. Не такая сам маленькие Порой отличить ге ол охилот онжом ратоном то вод красной и синей полоскам хит- и слалл-пойнтов соответственно Естественно, что ни о каком изображении в полный рост рачи не идет Все, что мы сможем увидеть, -- это

щества теперь рождаются не раз в реально сопоставить с их аналога надалю, а постоянно Самые спабые появляются по несколько штук в день, о сильные -- роз в три дня

деньти Кстати, для этого в бете том, что теперь выбор не ограни- чапьные и приобретаемые по ходу чивается двумя персонажами. Взо- развития При этом облодоние не

слотов один в центре и десять вокруг него. Для кождого из начальных классов отведено свое специольное место То есть портреты ворворов всегда появляются посередине, пордов - справа вверху и так далее Наиять гюбого героя можно толька в Stronghold В каждом же из остальных городов, вограки ожиданиям, можно выбирать не из 2-3, а из гораздо большего количества классов Так. в Asylum мна было предложено выбрать из такого списка Shaman, Rogue, Necromancer и Warrior Некоторые персонажи, кстати. уже знакомы ном по предыдущим чостям игры В чостности, для строиствий по бескрайним просторам демо-уровня я выбрал быв

Герои способны менять классы по ходу развития Так, после часа игры вышенозвонный персонож превротился в Sentinel 31-го уровня Спешу огорчить тех, кто считоет, что можно будет победить пюбого соперника только харошо прокачанным героем без участия армии Несмотря но ходившие по Интернету слухи, что герри высоких уровней практически непобедимы, в бете кортина иная Обракозывоющие разницу между 1-ым уж она и существенная

Цена героя, между прочим, теперь не фиксирована В зависимовыков персоножо вы можете зоплотить за него 1500, 2000 или 2500 золотых. Сразу же замечу. что масштаб цен остался прибливсех строений и существ вполне ми из третьей чости

# PROPERTY STATE OF THE

Говоря о героях, нельзя не зотронуть твму навыков. Прежде Нанимоть героев, как и рань- всего, следует упомянуть о том,

1	
n—	All the state of t
	gel Swiller Brit Street
Третий уровень:	Mass Cancellation; Fireball; Mass Speed; Ice Demon; Magic Mirror; Summon Air Elemental
Четвертый уровань: Пятый уровень	Summon Venora Spanna Implosion; Inferna; Summon Griffin; Summon Devil; Chain Lightning; Summon Phoenix



которыми доет возможность розвития доугих Так, начальный навык Combat на уровне Basic скриншот). Некоторые артефакты первшли из дает возможность изучить Toughness, Archery и Res stance на уровне Advanced

следившие за новостями от разработчиков. Но всю ормию сразу, за редким исключения вот еще один сюрприз: у некоторых классов навых будет всего один. Не тох все просто.

Количество артефактов просто порожовт. Здесь и мечи, и щиты, и площи, и многое-многое один предмет То есть в десяти сопогах одновременно щеголять не получится. Интересно, что сомих слотов как таковых телерь нету Та

есть они просто не изображены на экране (см предыдущих частей. В частности, были замече ны Lion's Shield of Courage и Dragon Scale чта касается количества новыков О том, что у Агтат Но всть и огромное количество новых варвара их будет не 2, как обычно, а 3, знают все. Деиствуют они теперь только на героя, а не на

> Естественно, что ортефакты валяются на земле, зощищенные группами монстров. Не смотря на то, что последние теперь могут пере двиготься, не нодентесь на возможность выма нить их и забрать артефакт просто так Рано радуетесь — они тоже не дураки

Найти артефакты можно и в сундуках По другое Как и раньше, на один слот приходится добное уже было в предыдущих частях игры. На теперь здесь появилась еще адна фича. На не которых картах можно найти такие предметь как backpack'и. Не уверен, что там всегда ле



# TANKOWAN





Но не одними артефактами сыт это всем известные зелья (potions) здесь нет Фоктически, это низкоурозневые спеллы, которые можно костовать без потери спелл гайн- ции к локации, не получится тов Относительно высока их цена

500 залотых за флакон. Ток что учтите использовать их кажды наложенных заклинаний, не удаст- чает аж целых лять школ. По одной ся Вместе с тем цено достаточно на низка для тога, чтобы выдавоть по Stronghold В полнастью отстроен парв зелий каждому гврою. Так, ной башне присутствуют 7 закли-

тов, исчезающие сразу же после интерфейс книги заклинаний. По-

Наносимый урон

54

ко хит-пойнтов, а затем исчезает Из подобных предметов я столк человек. В игре присутствуют и нулся и с Ruby of Offense. Этот кадругие предметы Прежде всего, мень навсегда поднимал наносимый геровм урон на 2-4 единицы Ничего особенного, в принципе, Еще раз зомечу эти предметы исчезают. Так что прокачивать толпы

Магия в новых "Героях" вклюкаждый город, кроме наний первого уровня, 7 - второ-Кроме зелий, в игре присутст- го, 6 - третьего, 4 - четвертого н вуют некоторые годобия ортефох- 3 -- пятого (см. врезку). Интересви

см. рис. 2

82-123

попались какие-то низкауровне. Health (см. рисунок), принимав- ниями школ магии, существуют шийся поначалу многими за орте- еще закладки по типу заклинония будет всех вынести!" Такие выкрифакт, просто восстанавливает у Отдельно собраны прохлятия, от- ки раздовались то тут, то там. подобравшего его героя несколь- дельно — благосповения, отдельно - отохующие спеллы и т.п.

Никудо не делось и врожденная сопротивляемость существ к магни Скажем, берсерки обладают иммунитетом к Bloodlust Huryда не делась и частичноя сопровляемость. Гномы все ток же мониям. Для големов спеллы почти безвредны

## Люди?

Сомое первое, что меня порозило - это то, что отряд существ, стоявших неподолеку от моего героя, уже на втором ходу атаковал его армию. Ну нельзя же так! Я еще не услел дух перевести от тотут такие потрясения. Интересно, что анимация существ на adven ture тар повторяет точь-в-точь их анимацию во время боя Скажем, если вы управляете отрядом чер- сите вы Как известно, зо рубежом ных драконов без героя, то он и будет представлен на карте в виде проусно. Пои переме нечим он былет летоть, позмохивов хомпьями и периодически изрыгая отонь. Выглядит, скожу вом, просто потрясо юще После НоММ III немного удивляет внешний вид некоторых монстров Стоящая на нагах Medusa - да такое только в страшном сне присниться могло

слов о существох, имеющих свою собственную книгу заклинаний Soundilled answer - Genies V way в хниге изначально содержатся вения Кроме банального Bless, сюда же относятся всяческие задоющие сопротивляемость могии, и многие другие К сожолению. скостовать что-нибудь еще джинны не могут — заклинония в их книги не добавляются

В последнее время очень чосто доводилось слышать многочис ных фанатов игры, высхозы дении игрового бапосле игры в НоММ. Ш количество хит-пойктов например, у черного дра кона потрясает - 1100 То есть почти в четыре раза больше, чем был

жот артефакты, но мне обо роза их применения. Так, Sapphire of мимо привычных закладок с назво- роньше "Какой же тут боланс?" "Да ведь одним дроконом можна Спешу успокоить. Во-первых, стоит дракон соответствующе Это вам не какой-нибудь копеечный гном, который скопытится, стоит на него только посмотреть. Вовторых, 1100 хитов — это не ток и кая армия убъет его хода за дватри. Так что за баланс можете не волноваться В конце концов, NWC не первыи год занимаются

Что касается интересных особенностей монстров, то поразило, что Berserker'ами никак нельзя управлять. Они сражаются обсолютка. Что они сделают на следующий ход, зависит только от них Правда, сражаются они весьма неплохо, да и своих не атакуют Так что резон их покупать есть

"Ну когда же, когда?" — спроигро выйдет 28 марта. Из разговоям "Буки" - Владимиром Миняввым -- мне удалось узнать следующие факты Во-первых, срозу же после зарубажного релиза в Москву будут отпровлены все необходимые данные, включая localzation kit, с помощью которого. зация игры. Сразу же начнут работу команды переводчиков и программистов Причем программис ты будут те же, что работоли над третьей частью игры. На вопрос о русской версии третьих "Герова" именам собственным из локализации четвертых Владимир ответил, что оставлены будут только удачные моменты перевода То, что подверголось в свое время нешал ной критике, будет переделоно

дет увидеть приблизительно через дво месяца после начала ра-

В заключение хотелось бы поблогодарить компанию "Бука" за предоставленную возможность поиграть в бета версию НоММ IV Особое спасибо Марине Белабородовой и Влодимиру Миняеву Отдельное спасибо Владимиру Миняеву



Vnoseus I

см. рис. 1

# KOMAHYZ



NEVALOGIC



иттышки



snowball.ru

ИГРО ВЕРДИКТ

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (b:@igromania ru) При содействин Dash (dosh@igromania.ru) и Doctor (rod@igromania.ru)

# KPATKHE

# ОБЗОРЫ?

#### 2-1-1

Жанр: Аркада Издатель. BlackStar/NetGames Разработчик: FiNarts

Похожесть: Star Wars. Starlighte

Системные требования PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск

Мультиплеер. Her Сколько CD: Один



Счеревлен игро от чениваютного озавоботника Сохител и испольниет филотистический фили. В Меретиней Амус <sup>1</sup>Оны, шений ученый Михоил Разоров (спосибе разроботчиком за русского) маявично потибеят от неизвестной арарим, разминикающейся с неизведитной схоростию. Колонорошин АВМТЕСН решоет запустить в кроевное руслоскаризаютиют ученого с ценный коробіть (котис, с выку он очень и поличинаят В-Wing) с игропом на бергу Ну а дальше поченось — путавьетично пот тученого с ценны оброз неубромиции, нахождения частны, ботгерии и их унингожения. Ботгарне отчанно сопротивляется все ем счотт. — разного верей от степены грассиности монстры с бельшим количеством шуполец. По жалуу игро непозимногт комосим, толког в белев орходном исполнении. Едельно сей гомеса равом, толког в белев орходном исполнения Савлоса оби томеса равом, толког в белев орходном исполнения Савлоса оби томеса ратом туть учения с ценнов, от поста и поста по поста ратом туть исполнения связона, оби сомости ратом туть исполнения связона, оби поста ратом туть исполнения связона, оби сомости ратом туть исполнения связона, оби сомости ратом туть и поста поста по поста по поста по поста по поста по телем туть и поста поста по поста по поста по поста по поста по телем туть и поста поста по по поста по поста по поста по поста по поста по поста по по поста по поста по поста по

Рейтинг: 100 100 100 100 5.5

#### Kinds & Wester Francisco (de

Жанр: GodSim Издатель. Electronic Arts

Розработчик: Lionhead Похожесть: Black & White

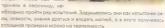
Системные требования: PII-350(PIII-600), 64(128)Mb, 16(64)Mb 3D уск

Мультиплеер: Нет Сколько CD: Оди-



& White" От прежней игры не осталось, увы, проктически ничего

Идея в спедующем. Есть отолял, на котором обитотот несколько других существ. Черепажа, носорог, волк. – все они принадлежат к некому сообществу, 
путь в которое нам пока 
закрыт. Чтобы нас тоже 
триняли в лесочнити, ме-



Вместе со своим Существом вам необтаремо выграть в нессольвом менничтрах это может быть боумине, дарого с артум Существом имы даже пряток. Самое сложное испыточное — педоголическое 1/5 необранного вами вајах на свет появляется ципленос, учибо утита — не необранного вами вајах на свет появляется ципленос, учибо утита — не получитску) по минни Туке. Он должен исумится у пошего Существо помощение — и тогда в озможно, тогда воше Существо нейвет собе помощение — и тогда в озможно, тогда воше Существо нейвет собе

В Cracture lale практически не воспроизведена отмосфера оригиитальной игры Утратие милозыю полной свобары, пола в жестым рамки исплагоний, игры быстра овсуучает и домоне), даже не станет домурывать до финоло Ситуация остояженется там, что мосцгабном физика ВВыс & White, так преморого проявмения себя в оригиновьной игре. здесь только мешеет двлу. Архады — но в них все так мееврятенно Разарожкет.

Конечно, тем, кто за месяцы ожидания аддона совсем озверел оз частальтии, игра может и приглянуться. Но у меня сложилось четкое ощущение, что Мулинье к проекту и пальцем не притронулся

Рейтинг: В В В В В В В В В Т 7,0

## 

Жанр: Стротегия
Издатель: Egmont Interactive
Разработчик: Ikarion Software

Системные требования PII-300(PII-350), 16(32)Mb 4(8)Mb Video

Мультиплеер: Локальнов сеть, интернет Сколько CD Лво

Нет, все-таки не перевелись еще ноглые розроботчики на свете! Прова пившийся несколько лет назод оригинальный

зад оригинальный Demonworld по одномиенному иастапьнику (очень популярному, кстати), козопось бы, должен был заставить призадуматься ребят из ilkarion Software — ан нет. они с бессмысленным



упорством стали волть прадолжение Ведино, уж больно вигорыев то деля Селя выпрорумы в муры вис ул окаселета оригиченно-мой еслеть ной, то получится просто убства пошотовки с протегия с управым теймителем на профиненски оригиченным с образовать теймителем на селя то продоется ож из дуку дискох, где общее отворительное современие дологиение и моралию устарешение долими! Музыма вшешея, звук никохоб. Очередной провол Что делагия "моррости ми" читаре года, — напосиятие.

Рейтинг В■ 2,0

Жанр, Псевдоквест Издатель: Genodios Editions

Разрабатчик: NYX

Похожесть: Нет Системные требовония P100 (P200), 16(32)Mb, 4(8)Mb Video

Мультиплеер: Нет Сколько CD: Один

Совершенно потрясающая игра, которая просто не имеет аналогов в мире Держитесь — токого вы еще не видели! Обещою, что любая картинка из этой игры поразит вос прасто до глубины души. Описать это словами невозможно, хотя я, конечно, полытаюсь. Итак, стартовый ролик, непонятный дятел идет с пластмассовым пистолетом по песу, комера постоянно трясется, подражоя фильму "Ведьма из Блэр" Через некоторов время перед игроком предстоет душераздироющая



нервы? То ли еще будет! Неожиданно тип с пистолетом подает на землю, измазавшись в том же кетчупе, а перед игроком возникает самоя строшная кортина, которую он когда-либо видел, — главное меню Дальше он запускает саму игру, и., ему становится не проста плоха ему становится невыносимо плохо! Еще бы, ведь перед ним предстает псевдоквест, до уродства которого долеко даже избранным произведениям конторы Wanadoo

Созрается отчетливое впечатление, что игра была сделана за пару дней буквально на коленке Замечательный пример того, до каких пределов может дойти лень разработчиков. Интересно, они в книгу Гиннеса не обращались? Уверен, их кудо-нибудь до записали бы

Кстати, Егечов упарно отказывается запускаться днем (I), как будто, ясли играть ночью, что-то изменится

Рейтинг накажывае 0

#### Peper Line & Bull Style 1 Southern of Free

Жонр. Wargame

Издатель Lamb Software Разработчик Matrix Games

Похожесть Нет

Системные требования Р100 (Р200), 16(32)Mb, 1(4)Mb Video

Мультиплеер Нет Сколько CD: Оди



Если вы откроете од из первых номеров "Мании" за процелый год, то обноружите там краткий обзор Normandy Tax sor, Fortress Еигора — самый настоящий Normandy v2.0, продоваемый по второму ра зу Отличий практически нет Все токой же идиотский воргеим для узкого

круга ограниченных людей. Правда, на этот роз разработчики "пофиксили" почти все баги и добовили отстойный вступительный ролик. И если в предывущую часть играть было просто невозможно, то в эту при желании вполне Провда, в сильно сомневаюсь, что желание это возникнет Лучше еще раз поиграть в какой-нибудь из Panzer General, нежели в это убожество

Рейтинг:

#### Sold Line-Cold

Жанр: Спортивный симулятор

Издотель: Eidos Interactive Разработник АТО

Системные требования: РІІ-450(РІІІ-800), 64(128)МЬ, 16(32)МЬ ЗО уск

Мультиплеер; Нет

Eidos представляет очередной спортивный симулятор, на сей раз позволяющий поучаствовать в шести видах спорто из зимней олимпийской программы Шесть видов конечно, на слишком много по сравнению со старой Winter Games, но она существовола когда-то, а Salt Lake 2002 существует сейчас. Обделены вниманием оказались виды спорта, в которых необходимо длительное движение по ровной поверхности Видимо, пожалели несчастных геймеров, которым пришлось бы терпеливо долбить по клавишам для продвижения спортсмена к финишу

Все желающие получат возможность поучаствовать в скоростном спуске, спаломе, акрабатических прыжках (один из подвидов фристайло), параллельном спаломе (сноуборд), прыжках с трамплина К120 и завздах на бобе-двойке

Игро явно создавалось для пристовок, что сказолось на управленим. Оно состоит из шести кнолок. Особых неудобств с управлением не испытываешь, но прыжки с трамплина и асобенно акрабатические прыжки получаются очень коряво В этих видах необходимо использовоть кучу дополнительной информации, и прыжки преврощоются из веселой гонки за медалями в тяжелую работу Весьма неудобны меню игры — они тоже явно пристовочного происхождения



Графика очень неплоха, музыка и звук на уровне Зато есть набор интересных глюков Никогдо, например, не знал, что в сборной России так много негров, да еще и в зимник видах спорта. Неудочно приземлившийся прыгун с трамплина почкавтся об снег и становится черного цвета В США серьезные проблемы с экологией? Рейтинг.

THE RESERVED IN COLUMN

#### Жанр: Архадо

Издетель: ТНО

Разроботчик: KnowWonder Digital Mediaworks

DOVOMECTIC Worm UP Системные требования PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск Мультиплеер: Лохальная сеть, интернет, модем

Сколько CD: Один

Очередноя игра из серии HotWheels. Мы предупреждоли, что грядет яовина отстоя под этой маркой, так что не удивляйтесь этому "творенью" Авторы игры, KnowWonder, столи всемирно известны после

марамый игры про Горри Потеро. А тут оны, марыма, просто пополись, под ругу просиренцион у паститея ИТКу, исторый пределаеми комыем пороботты нед исторымой "под всеей" Ст тесей циобиция, до еще и к софициальной перевоней от Williams, словной быто сотстасться, и ИКУ узрасильствены захіных за роботу. Поскольку в коместве основного до сточноства игры передологатого, ромого вызорным, в инето цій. Ожи замос, на знап, ка чего сарпоны ониутетры, — розроботчики решини бить. Williams? Тесето тружно сумом.



Закончив работу мад WFITD, ребята из KW так испугались своего детища, что в титрох с перетугу написали "This product is a WilliamsF1 marketing initiative" — типо, невиковатые мы, они сами попросили Рейтун температур

#### Вовочка и Петечка

Жонр Что-то вроде квесто

Издотель 1С

POSPODORNIK AVO ON Style Chieffa nine

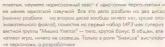
Системные требования: P-133(PII-300), 32(64)Mb, 4(8)Mb Video Мультиллер: Her

Сколько CD: Два Свершилось революция

Граждане геймеры, теперь у нас на родине есть сваи Бивис и Батхед — всем три раза кричать ура! Именно так считают разрабатчики из Avalon Style Entertainment, позиционирия свою игру как

"наш ответ телком и пиву"
На месте Avalon я не
стал бы так громогласно заявлять о своем продукте —

очень непроста этклиса с такими привоненциям раторительник сваре менной монадуже (меня), Така болен от Варакоми и Петениса на очень горятся в конкураетть. Выряге ли, Вывые с Ботгарри. это на голько по-ситель непроходимой тупости и выртурамой пошлости, но и, прежде всего, поворыю, жестокая карместура Вараком и Петечка не могут сбе позволять мента подобною, ибо очи обычные недоности на житра ших классов, в мо боратах нети пильяещих краситура и моняруности и намеже на "выртурамую пошлости." Ктому же, стремление разработников снежить водостий нези отключають учеть выртура смеркиятсях учетов подоможения по быть учетов подоможения подоможе



Рейтинг ■ 1,5

## Жанр: Action/Adventure

Изратель: 1C/Wanadaa

Разработчик Nivol Interactive/Arxe Tribe

Похожесть: DragonRaiders
Системные требования Pil-300 (Pil-400), 16(32)Mb, 16(32)Mb 3D уск
Мультиплева: Нет

Солька ОО: Лье Если вы подмом, что туго историческоя игра про "настоящего" Казанову, то жестоко ошибинсь. Нет, конечно, озя личеность зарок, присустстует, но сремными проготомно его сазымовт этоку, моне и на серои правотом правотом правотом проводосного пола Вмасней сили по обольщению правотом правотом правотом проте с ним ним прадсточт побымать в Ввенцыи. УТИ вест — но, летья хыне в реольной, о вымущенные Залек, учикци не покрыты водор, вазде рогоскамают «правитения дам», о тородогоры неправляют свог от расскамают «правитения дам», о тородогоры неправляют свог от тороскамают «правитения дам», от тородогоры неправляют свог от тороскамают «правитения дам».

долы по воздуху
Игро принодлежит к жонру action/adventure - многочисленные
разговоры здесь чередуются с фехтовонием, о квесты сеязывают все
это "рознообразие" воедино Цель Казановы отомстить пиратам.



порубившим в копусту его мать Сие благородное занятие займет от силы один вечер, ибо игра коротка и проста, как две колейки

Грофики првастовляют собой среднего кочество смыбила грервина веренных бэхгроучась и трехмерных моделей Музыко приятно, но не более Кок в онглийской, ток и в русской версии прекросно озвученные диалоги 8 целом, средней руки провят, но лучше многих игр, выходящих на-лод пера Wanadoo и Ахой Гібье.

Рейтинг: 1111111 . 6.0

#### James Cross Live

Жанр: Аркодо Изпотель: Бука

Разработчик Рудольф Лачинов

Похожесть: Сборники классических игр

Мультиплеер Нет

Сколько СО Один
Не нужно удивляться, глядя в графу "разработчик", эту игру действительно сдепал один человек "Лохотронщик" — это очень большоя
подборко клосоческих оркод. Но все они — вылеплены из пластилиной

Если "наражком" и поритручаром' свечое инкого на уделица», то римейни толки вашай, клк "сумсцавший фермер" ини "повор" от стоямеет прамо-таки встомнеть деятство. Кок, вы на полинета 8 бългато-стоямеет прамо-таки встомнеть деятство. Кок, вы на полинета 8 бългато-стоямеет прамо-таки всего институть и батогорейски с дражум/читорыме инспласы м на на поветь фермером яйца в корзину, машин-кой объекциять праетителье, бегота, ос совозоравоей и прабросцавать завеж ушбедшем и т.в. Всег

это есть здесь! А помните овтомот "Морской бои", где, глядя в перископ, нужко было пускоть торпеды по короблем и подподком! Тут есть и его анапос! Перечислять все веди аркад бесполезно — их. уйма Кстати, игроть предстоит но деньть

Единственное, что огорноет – ужасноя озвун

ка Голосо записаны но дешевом микрофоне и обработоны простей шим способом, до еще воспроизводятся в очень низком кочастве. Ну и мастами "плостилиновость" игры ее подводит страдает кочество и теймилей некоторых игр, мапример, того же "поротрупера"

Рейтинг

### Пирамида

Жонр Бильярд Изратель Буна

Разработчик ширг

Похожесть читил Рос

Системные требования Р200 РП 300; 32(64 Мр. 4 8)Мр. 3D уск. Мультиплеер: Локольноя сеть Сколько CD. Одян

Отениственных игр из годо в год стоновится все больше и больше конесть ои ростат вместе с количестим там, охвоченных разреботим коми. "Пиромари"— перваз работи наших соотмечественников во инве компьютерного бильяра». То, что продволал разроботники из "Шорком", достойна всических кожов. Прекустраму т. 5.9 (прамовидитивания).



стей Бильврдо и редоктор провии, приятнов во всек отношениях музыко, достойнае физика и козможности кироть по сели — что още дил съот сели «украной Еилистевные), что оторчевт — графическога розгламация Максимум. — 800x500, 16 бит, до и сома кортинка не блещет Зага можно загустить в очен и стохойно розиранаеть портное с дружими полутно занимате когом-инбури другим делом. Всем пологоничном би лаграф и желого дружим структо другим делом. Всем пологоничном би заграф и желого дружим структом делом. Всем пологоничном би заграф и желого дружим структом делом в стоям заграф и заг

Рейтинг

#### Солярис 104

Жанр Аркодо

Излатель. Akenna Game Active Networks

Разработчик. Apolic Entertainment Software

Похожесть Келоп Системные требования Р200,Рн 300 32 о4,МЬ 4/8іМЬ √ deo

Мультиплеер Нет

"Солярис" — игра почти пегендарная. Она вышла вще в прошлом году, стала просто метомятом, но продавалась кослючительно через Интернет, что лишало отечественных геймеров возможности в нее поигроть. На вот телерь, слуста год, компония "Акалла" сдвелал нам, без



преувеличения, бластящий подарок — она издала игру в России! Отровию, что окепловсков версин сильно отличается от интернетовского рализо — во-первых, в ней появилось несколько новых уровней, а вояторых, присутствуют видеоролики!

Твепрь пору слов для тех, ито ещи не эмопт, ито такое "Compried" Solaris 104 — это блестацией ва сека отношениях предстанитель рего намем эмогра скроплинговых оркарс-гревялах. Ронцые таков итр безило пруд пругам, но сейчас ноблюдается их тотольный дефнция Гаймипей до безобразия прост — легит себя съроблям, стреялет подбероет бонука. В конце уровен — босса 36 боссом — следующий уровени, а так конце стверущего уровае — досса убета коти. Следементо безбошенный геймлей, отличном, хоть и спройговал, годейка, море в рогае интервенейцией боссы — сез ато "Сказрки" орна ча так игр, которые влечно мне могут и зо год не носкучить. Чего и мм желоо.

Рейтинг выпаминания 9,5

#### Странная история доктора Джекила и мистера Хайда

Жльо Action/Adventure

Издатель «С/Wanadua Cryc

Разработчик Niva interactive Utera

Похожесть Алел от М Сне в А. Р. Системные требреания Р. 300 (Pt. 400, 16,32)МI, 16,32 МI, 3, уск.\*

Мультиплеер Нет



Это припозднившаяся локализация игры Jekyll&Hide, вышедшей более года нозод! Увы, становится дурной традицией вытускать русские версии слу-

Игра базируется на одноименном романе Стивенсана, который уже не раз экранизировался и, по некоторым мнениям, является

чуть вы в радричательного, жондо "тримпер" Реарфобичения за Пи Шего на столе натограть совет знени (ког и наимоги жеринация»), о зак бы прадолжин его, менного перавела концеку. Игро очем напоминал Алексай «Света» с нейменесь образования и помощения по прадолжиния по право по по по по по по и пожадаления сооб музыкой. Достор Джевия (выд от третьего писо) по дошим утражениях россупательного с закони (выд от третьего писо) по дошим утражениях россупательного с закони (выд от третьего писо) по дошим утражениях с россупательного с закони (выд образования в се о образованиях мистеру Хойку (его этороя — этоя — "половино"). И вес с одражениях россупательного учетованиях россупательного вес с одражениях россупательного учетованиях россупательного закони пределениях закони пределениях россупательного закони пределениях россупательного закони пределениях россупательного закони пределениях закони пределениях россупательного закони пределениях россупательного закони пределениях россупательного закони пределениях

"Страннов история" и в сомом деле окозапась странноватой доже для конка 2000 года унальній дизойн уромней, однообразный гевылитей и дебливнейшо комиро Зато сожет короши, иннега не сожевши. В русском воромете он состоямно приятом и может стоть поводож для гокулки ирив. Если вом нужно игра на енень другой и вом посрояженос "Анчаса" "Страннов история" тоже может прийтись ко двору, ивсмотря на гоу, что уступете пожё простителся по всем пораметись.

Рейтинг

# LASHPO)INT RED HAMMER



Россиозначеть о кругости и феноменатичноги Rodipoint – дело чеблогодорное, ибо асе и того кез аносторительного до и тамо да подосторительного до того и того и того и того до того и того и того до того и тог

#### Крэйзи раши

Сюжетная линия ВН призвана рассказать ном ту же самую историю войны 1985 года, но с противоположной Стороны - но НЕ точки зремия, как некоторые могля бы полумать, читая анонс В этом-то вся противные чехи опять подают нам сюжет под тем же пронотовским соусом! Русские здесь выезжоют но зачистки (в буквальном смысле) мирного населения, которое, кстати, дерется в десять раз профессиональ ней любого пехотинца НАТО Кучка фермеров с винтовка

Kazlice может завалить целый взвод русских солдат

В брифингах открытым текстом покрытым собо не стравя» и тех, мол, ты том мирных сосбо не стравя» и тех, ми чего, то и переживой не осе бо. Обычные гражданския, замыев зыдалека пошего Дину, ночинают кричать. "Не убъяватемен, пожолуйство, — в вам ниего то не савлоя!", от тот, полностью отредвалея охидення дового омериконского игроко, чочные от органьяе охидення дового омериконского игроко, чочные от органьяе охидення дового омериконского игроко, чочные от органьяе охидення дового общение обращение позволяют себя открытым текстом поскалься стороцью то двельно. Обычные солдати мейо боются идмя в боля имбо боются имбо боются идмя в боля имбо боются и

жении, о в глупо слежний, о в глупо слежностирова, где из-за поворога неохиданно выслежен этонк и подръждет грудо вых со всем отрядом. При этом маш герой саром. То слежно усмевает за секу-нау до взраме из него выпрынуть и спо койно убежко, усмедо подольще (за стот танкови-то)

Вообще, образ Дмитрия заслуживает отдельного разговора он у нос, кок гово-



роши" Для него не состоянее груда в одно-очу стоковоть хорошо укряпению бозу, чтобы позитать вертопет — хотя у него по идее, невыхов петчых и быть то не должно. Или, насрумир, в порыев месть сторовиться громить очерниющев но погудах лом 1-72 (Перечастить весь синсков безбошения подитога Димона просто безбошения подитога Димона порто безомосянно настоянько он огромен Конеча, г-утобя през пакого героя него учабаряете одароб. чиско от необходименть размения учабаряете одароб. чиско от необходименть размения учабаряете одароб. чиско от необходименть предмения учабаряете одароб. учабаряете од

если смыть весь этот соус, т под ним обнаружится счень интересная и закрученная сюжетная линия, которая по качеству исполнения на голову више своеи предшественницы

#### От наковальни к молоту

Red Hammer бозируятся ме версии мры 130 Соответственно, в Red Hammer ест» все мименения и дополнения внесения и дополнения дополнения и дополнения допол





матить, что новые образцы вооружения и техники используют ся не так чосто, как хотелось бы

Самое планов новывство – задония выпоняжится очень долго, они немисаврие сложны в просхождении. Про размооброзие в доже не говоро — это было и в оригичеле, о вот слож ность это чтого новельность. Это чтого новельность на

бить. Побываете в штуун стемизовце из Квяйом ЖБ, скотротно тередитокск внутря домо, доверут нобитого бойдоми. Сопротивлени. Не кождий проля дет сезоть здений оточь, сору и медние тлубы. Одни игроля будут просто выходить за себе проуги просто выходить за себе приочерельсм язгляде но кнопочусов, другие в порчвек вреститричутся усиленно кнопочиськом так игры. Туро ми и дорого, себе Red Hommer — зобовы кеК сохолению, АІ очик им состоль очик учительного со времен первой версии, и очит потпраж ими рованими рязоними рязоними

#### Без изменений

Посотому Red Hammer — не му име ис до дополнительного име ис до дополнительного и доли и дополнительного и дополнительного и дополнительного и дополнительного и дополнительного и допилнительного и допилнительн

К сожапению, на родных русских розговорах в Red Hammer было решено поставить жирный крест Персоножи заось говорят на онглийском, а октеры слишком наигранно изображают "чиста русский окцент"

#### केले

Red Hammer — безусловно, отличный од дон, равно как и Flashpoint — отличная игра, но отношение разработчиков к нам, русским, сводит иа нет пывычуго долю койфа Причем, если антирусский довинизм оригинала еще можно была списать на прозмериженскую ориентацию игры, то оддон ясно дает понять, что чешские розме ботчики нас поосто-попросто неновидят. В принципе, они этого михогда и не скомвали в своих могочиспенных интеррат

Со своей стороны предла гаю мстить чехам Варханты ме сти могут быть розличными. От направлению к главному офису Bohemia Interactive с целью наглядно объяснить им ошибки такого подхода к нацианальному вопросу - до создания полноденной миссии или доже камлании, в которой, например, доблестные вояки нешской ормии захватывают Эверон с целью мошних женщин, а бравме рус ские солдать незамедлительно терям своих детей До, ы оти, я ня совсем в курсе — V чехов-то там как, армия вообще есть или нет? Если нет, то тогда можно сократить масштабы двйствий взятого города, блого движок ОРР позволяет и то, и другое

P.S. Кстан, ребята с сойга ими flashpoint и пошни по второму пути и сейчас создоют кампоним Ответий Уари, тие русског ормие прадстовяем в куда ско более выголном свете Первый эпизад компочии под новарию, можно скочать с ими flashpoint путетатели это троект отпичается от друния висоми уодомени под новарию, можно скочать с ими flashpoint путетатели это с услеком гродемонетруюсяю режиний ротим давкаке игри, вытущенный на давкаке игри, в

СПЛ в опизическим прическим прическим прическим сори вспоимите ведимственную мисских демки оригинального Пеавройн, которов, возможно, некогда показолось вым сложно вызота опироном и мисом коучетесь мето стреять (не более даух выстреясь не вроги!) По-зноего одущения от бога в одиному протим отгрядо соделя с торядо соделя с

ключительно для тех, кто любит трудности

Качество миссий но высоте Большое разнообразие игровых студший, плотно переплетенных с сожетом, подкреплетсте еще и отличной режиссурой (всты не вспоминать о глугой постоямае перем отряза Данирие) Как и рознаше, большую часть миссим им предослевом но своих двоих, зачестую сражовых с превосходящими силам противника PERIOR 8,0 AARHOUSE STATE STAT

Очень инчественный план, списобивый и дерего вен во один чес свещейшего ученивания, не с чехвым нужно често дечек дильно просто вело

ДОЖДАЛИСЬ?

# Aproge Aproge

сдалать враждамую - лотому - посомноские, городаро провод, чем чест чето с отделений запельниканием выстания за технороди образования с простания за технороди образования с простания за технороди образования с простания с простания за технороди образования с образо

Прогресс кой Отечести том петотели

Меньше чем через десять лет, а 2010 году, в России будет розроботона действующая модель мощины времени Неплохо, да? А кой Отечественной войне Пипотом петотельного аппарата будет ну конечно же, тот, кто ку

Собственно, вот и весь сюжет Вместо того, чтобы изобре-



год спустя отечественные плотоны и невтоны породуют нас всех еще одним не менее мосштобным проектом. Речь идет о сверхсовременном вертолете "Красная акула" Последний, кстати говоря, был подчистую скопирован с его современного собрата "Черной акулы" Ка-50. Вся разница между ними в мелких, чисто косметических исправлениях Новым изобретениям сразу же найдется применение Будет решено отправить вертолет на 60 с хвос тиком лет в прошлае, дабы тот помог советским войскам в Вели

тоть котем-то косминеские в о робни и отпролать геммира в далекою будущие, чавроть заденну применью, разростить, в от преме по Гочнови, разростить, во преме по Гочнови, могростить, во преме по Гочнови, могростить до преме по Гочнови, могростить до преме по Гочнови, могростить с гороногі артара балі санняю стороногі артара по премення будет, з на чемно бистемном котаномном к тому де апемна с четьрьма потами за ботями за сотами за сотами за стами за

мен старов мировой реальне существоявание виде всоружение. У типь зе лия иние присада з тей в сотголто игрок во задается мыслями о реальности привисе дешето, и престо игрост, ий им сокумум не отрешения о чем. Но исисо эте имоот значение, осли она всерещу ут неви. Но исисо эте имоот значение, осли она всерещу ут

#### Где, когда, а таминие с кем?

Игро с ктоит из 15 уровыми х задония проктически не повторыотка Звесь есть все, нечные с от противника и заканчивая сопровождением овтоклопнии, взуивом машини фошистского генрога, разрушением вракоского шлобо и росстревом в воздуже десоито. Могу с уверенностью с 1301». "Измомника" Куросной Акули" ок роз в отличном пост ровения миссий. Уров днабинерам

Погрузиться с головой в историческую эпоху не получится, кок ни пытойтесь. Это вом не "Ил-2 Штурмовик" с его мониокальной точностью в оброщении с историей Здесь все многообразие техники фашистской ормии представлене танкоми, системами ПВО, зениткоми, гр наиками пВО, зениткоми, гр наиками и дистер нами Токке около баз врага но-ставлены в немалых количестван различные дозорные бощни и вышки, способные манести верта намилый урок

Смис собой, что и и гасай точенной систем спораждение пораждения речен и деят оргада о что ор кодо и есть. Погодания в верточет приеводят в именьшенно земе нол голоссия в певом чене нол голоссия в певом чене уступном бат стоим с поярходения достиптут конечной замистим достиптут конечной замистим с и от уровения сложности верторет получает по вреждения от стоимновения сложности верторет получает по вреждения от стоимновения с другими объектам. Если на со-мом стоюмно-мом стоимновения с сот уромения объектам. Если на со-мом стоюмно-мом стоимно-мом стоимн





земли станет смертельным, то на пегком вы смело можете пахать поля и стричь деревья винтом

Лействие игры разворачива ется на просторах ношей необъ ятной Родины Исключение состовляют лишь три миссии, в которых ном предстоит посетить Ливию Только не ожидайте, что во время "советских" операций вам удастся полетать нод Моск вой или Ленинградом Крупных городов в игре нет, и это плохо Россия, по мнению G5 Saftware, состоит сплодь из деревень, сел и крошенных городков Названия деревень - Суглобовка, Табуновка, Рюмино. Чтобы узнать почему они были названы именно так достаточно заглянуть в спи сок овторов Тут есть и Суглобов, и Тобунов, и даже Рюмин Даже фамилию программиста АІ Сергея Шульца — увековечили в игре в виде "базы Шульценштойн" В общем, "я помятник себе воздеиг

Большинство удовней похожи

один на другой. Где бы мы ни оказолись, нас ждут все те же березки и вли, ели и пили Разве что в Ливии их заменили на кактусы, которыми, как выяснилось, сплошь усвяны ливийские пустыни Когдо пролетаешь над ними, FPS заваливается чуть ли не в минуса — видеосистемо не выдерживает нашвствия кактусов! Ну а в Советском Союзе других деревьев, кроме вышенозванных елей и берез, шестьдесят лет назад просто не было. Век живи век учисы А еще, охозывается, СССР был горной страной Не хуже, скажем, Андорры Как иначе объ яснить, что равнинного ландшафтить 2 Везде опын и те же горы и холмы Но редких низменностях и плато обычно ноходятся розличные оэродромы, бозы и прочие вренные сооружения Деформи ровоть ландшафт, к сожа

никок не получится Зото деревья при попаданки в них ракет радо стно сгорают со скоростью спи-

#### Под крылом самолета о чемто поет... ракета класса воздухземля

Арсенал, прямо скажем, оставляет желать пучшего "Бесконечный" пулемет, около 20 само наводящихся ракет, еще штук 80 обычных Ну, не числом - ток умением. Зато нехватку амуни ции испытываещь очень редко А для аркады большего и не требуется Процесс уничтожения врага сволится к выбору нужной цели и стрельбе по появившемуся но экране красному квадратику. При стрельбе стокдартными ракето ми и пулеметом достаточно просто поподать внутрь его границ игра сама подкорректирует полет сноряда Для самоноводяшихся ракет все немного сложнее При выборе цели вокруг нее появляется еще одна красная рамка Возникнет она, провда, секунды через три. При обилии беспрерывно стреляющих врагов эти мгновения могут стать для вос фатальными. Так что пока дождецься, наконец, возможности Это делает "умные" ракеты мало-

#### **Укрощение** акулы

Управлять "Красной акулой" не сложнее, чем сумкой на колесикох Вверх-вниз, стрейф и пифпаф Можна не только настроить кловици для всех действий, но и выбрать одну из двух установок по умолчанию. Первая из них подразумевает управление с помощью стрелок, а другая пред стовляят собой привычную для обителей жоненов одскладку

WASD Естественно, вовою используется мышь Все интуитивно понятно и удобно. Ко всему прочему необходимо заметить, что вертолет отлично слушоется иг рока Так что бороться придется только с врогоми

халтур и мелких дефектов, игра мне панравилась. Доже не знаю, почему, но увлекоет всерьез и надолго. Может быть, потому, что иногда просто приятно поигроть в такую простую, не требуюшую нопряженно думоть игру



#### Лучше гор могут быть только... равнины

Графика очень доже неплоха Горы изредка все же переходят в равнины - и на редкость пловно Качество текстур на высота Начиото поимитивны модели техники, но любовоться но них проктически не придется кругом сплашной пиф-паф! Чта же касается самой "Акулы" Смотреть на такой вертолет - одно удовольствие, Разработчики это поняли и дали нам возможность переключаться между тремя различным камерами Правдо, нар-

больше ток, для мебе Акула -SHARE гордая

ый груз недостотко

мальна использовать в

бою можно только одну

из них Две другие

А может, все дело в интересных миссиях? Ну, не суть вожно Фокт в том, что "Красная акула" весьма неплохая архода в которую, конечно, нельзя игроть годами, но скорототь ввчерок другой. Почему бы и нет? Поклонникам всяческих Jungle Strike'ов рекомендуется



Несмотря на изряд

# CAPITA DISMI II



Трудио писсть об игре, ндущей под номером "дво", если первая часть вышла году здей в 95-м и была рассичтана им довольно специфический круг любителей. Без ссилок им первый Capitaliam не обойтись — но ито помнит о том, что было столько лет навод? Дв и ждол ли эту игру кто-нибудь так, как ждуг, например, продолжения Warcraft или Cvilization?

Трудно писсть еще и потому, что неявля однозночно скаоть, чам ввязоте сполжность этой кира— богом или фичей, Степень детапизации производственных, коммерческих и финенсевых дел в этой китр етковов, что он использовалась как смиулятор в бизнес-илиссах ведущих университетов в Штотах. Чтобы просто иртрать в Серітійна и понимату, что, собственно, происходит, надо иметь неплохой багаж знакий в сфера экономики и финенсеа.

И тем не менее вгра стоит того, чтобы о ней прочитать статью. И погом, конечно, понграть в не». А потом, можено статью. И погом, конечно, понграть в не». А потом, може и ней выпарать обыть, почувствовав в себе силы и поднебравшись опыта, и начать свое дело уже в реальной жизны, Кго зней? Киз встречейте — Trevor Chan's Capitalism II, симулятор бизнесе, породолжения Сарыбаівть от все того же т Ревовора Чумь.

#### Что было

Ках уже было упомычуто, первои часть (мат жарренсь было бы ссаать — первоя версия) игры вышла в 1995 году деемучеа прошлая, закат эпохи четаврос, девяностый "пень" кореал ментоний, 3D-уссорого первои деятеростителя и не думоют расвоть вето деящем регосмать а первый сортомых в первый Сортомых первый Сортомых в первый Сортомых в первый Сортомых в первый Сортомых первый Сор

Ээрой разбит ил четыре 
четверги, а одной ка соторы 
мобрежене долго нескольным 
и городоми, в другой — текущей город им былагожидам 
инбилакомительным 
небизирования 
небизирования

ею, позволяют переходить к терминалу фондового рынко, где можно торговать акциями, занимать деньги в бонке, а также просматривать доступную информацию о ваших конкурентах, которые таже торгуют, про-

Насмотря на та, что в 95-м уже был SimCity и Railroad Тусооп Deluxe со вполне приличной графикой, Capitalism в этом плане далеко не блистал Магазины и заводы на карте годратиков с довольно условным изоброжением того, что можно было назвать могазином или заводом. Структура этих "юнитов" было предстовлена в схематичном виде. Подразделения магазино отдел закупок, отдел продаж, рекламный отдел изоброжолись в виде всех тех же кводратиков, соединенных между собой Экономические пораметры предприятия выводи

Главный экрон.
Часть города, ленелы управления, мини-карта,

ру

▼ Здесь отображается детальная информация
по отдельному товару. Производители, цены, доля
на рынке и т.д.



лись в виде графиков, которые изменялись с течением времени Провдо, стоит отметить, что продукты производство, торговыми и сырье предстовлялись очень фотороалистично То есть это были в прямом смысле слово фотографии.

Игрох торговол, производит говори к одине, кнучал технолотив, вмедрял научные изиски в производство, прерградовал от цеи, брол взойны В общем, депол ке то, что деловт гибой бизначиским, чтобы зоробитать движи. Принимая во вималие то, что графической интерфей. был деалольно слугі на стецеффекты, дет еймінлейное уркологствия происходила от ноблюде на за учяленияющямись цью на за учялениямись цью на за учялениямись на за у коми Которые, а слою очерядь, являнию разультогом сложной могамитической модалии, лежищей под интерфейском Иподинмер, услеж продох товаров задином города, от захож даней, и конторода, от сложа даней, и точко продож от захожности и конторожности и конторожности и конторожности и конторожности и конторожности и конторожности конторо

Описание того, что можно было делоть в Capitalism, легко зоймет еще страниц десть, поэтому подведу итог одной фразой Эта игра была одним из са-

NIPD BEPANNT
ROLLIESSUNG MAHNER

мых сильных симуляторов бизнеса, когда-пибо выходивших на PC платформе

#### Вторая серия

Иток, что мы миевы но свторившими доме Улучшеничую в сочестванном и количественном отношениях туру То есть основа асталась повжией, но росши ришко возможности по организоции того или иного бизичесо (с одной стороны) и упрастиять ряд моментов, связонных с угразвением этим бизичесом (с другой кторона, связонных с угразвением этим бизичесом (с другой кторона,

Оджиочный разхим в игре представлям ско раром сценореве, так и возможностью отливоть с свободную скомолные ость свободную скомолные скомоти с предоставляют скомоти с предоставляют скомоти с предоставляют смето смето предоставляют смето смето предоставляют смето смето предоставляют смето смето

Кох и в парвой серии, мочи чето тупись всего с могазинов тот учись всего с могазинов теле, от стиреному станов, от ста

гівсьменьмий остальсь моўчментовичности цвятом Один тип година и один тип страно в этом здони з педен з тоговно в этом здони з педен з тоговно в этом здони з педен з голожно в Сиске винення не соступись осно фондарого ранка и болие не педен датали оформлення и террябсо - фотографии, изображовшие товари и сирке, язати из первой части Мелочь, и очена прагат.

Это та, что осталось в наследство от первай версии Теперь о там, чего не было в

пераба версии кобеще торгова версии кобеще торгова меданосимостью Все роме, когоро-е можно строить, делятся на трит или особыть и призона, желятся на трит или особыть и мене (соитвется в застиме (соитвется) в изберения застиме (соитвется) и образовать и при делять (соитвется по трит, орогивать три, соитвется (орогирам задомы от можно тут же выставать им продожу (главиям образом это можно тут же выставать и от относится к сосбияхом делям у осербня задомы образом это соить дом в оренацу и полу соить дом соить дом в оренацу и полу соить дом соить до

чать с этого прибыль, размер которой зависит от степени зоселенности здония Такие здония стоновятся доходичми после того, как заселенность стонет выше 60-70%; до того здоние является убыточным

Торговля технологиями. Содержание ноучного центра (R&D Center) в первой версии игры было делом, мягко говоря, непоибыльным, Мало того, что отдел в током центре стоил полмиллиона долларов, так и дохода он никахого не приносил Кандидаты с академикоми могли несколько лет изобретать технологию, после чего оно внедряпось на производство и повышала качество выпускаемого вами товоро Но кудо проще было покупать кочественный товар в портах или у других производителей Теперь ситуоция другоя Время от времени к вам будут обращаться ваши конкуренты и предлагать технологию, допустим, производство свитеров. котороя у вос достигает уровня в 64 пункта. Ну о что косается

цены — тут можно и поторго-

Средства массовой информации Если раньше СМИ только довали вам возможность рекламировать товар, то теперь гозеты можно просто покупоть и получать прибыль И делать настоящие деньги Месячноя прибыль средней гозеты с рейтингом 35-45 пунктов востигает 2-4 миллионов в месяц. Для родиостанции этот показатель будет уже 6-8 миллионов. Для телеконала — 10-18. Чтобы вы могли сравнить - ежемесячноя прибыль магазина, стоящего в хорошем месте, колеблется в пределах от 50 тысяч до 2 миллионов (в лучшем случае). То же самое можно сказать и про завод То есть один телеканал по доходам равен пяти хорашим мога зинам Самое приятное в том, ем на порядок меньше Регулируемых порометров всего два месячный бюджет на разработку нового контента (содержания) и стоимость рекломы. Проще пареной репы Стовим бюджет но максимум и регулируем стоимость. Потом астается только смотреть на растущий график прибыли

график грибыли
Кулли-продажки предприятый
и другой недеижимисти Роизше, чтобы заспедент предприятый
том, насе и меня в в оспорыжении конгранных конгрантом, совыть предприятыем конгранконграничент в мета в расприяжений конграничент в мета выконграничент в техновичент в меня 
предприятия в мета в меня 
меня совытеля в мета выконгранить в мета выто 
сем объекты на прадажу. Махко просто култить приглакущый 
са закод Если, конечно, столкуетекъ а целе

Штаб-квартира На мой взгляд, это одно из конественных изменений в игре, которое значительно облегчает процесс улровления вошей конторой Построиз за 3-4 "лимона" головной офис, можно организовывать в нем различные департаменты и нанимать менеджеров, которые будут вести отдельные направления вашего бизнеса То всть всли вам наскучило заниматься торговлей и вы хотите переключиться на развитие производства, наймите менеджера по продожам, который и зоймется вошими могазинами В первой части, когдо на поздних этопох игры количество предприятий могло достигать трехчетырых десятков, эффективнов управление становилось вясьма сложной задочей Телерь у нас есть возможность этого избежоть Правда, наемники недешевы и, как нармальные подчиненные, все время требуют повышения заролоты

Интерфейс управления магазином. Со времен первой части Capitalism мало что изменилось.



Руководство для производителя товаров; здесь узнаещь, что из чего делают и как качество



#### Интерфейс управления и графика. Недостатки

Недостатки Графическая сторона игры претерпела кординальные изменения по сравнению с тем, что было семь лет нозад Но нельзя сказать, что в этом плане нас ждет нечто особенное Вместо схем из кводратиков, изоброжающих дома/заводы, и плоской схемы города, теперь на экроне графика в стиле SimCity Аккуратные спрайтовые модель ки зданий, улицы, по которым енишом тядев и вижохооп талох Особой новизны и эстетических изысков нет, но очень симпатично смотрится доже на максимольном увеличении Со звуком то же история он выполняет свою функцию, и не более

Неизменными остались скемы предприятий Так же как и в

#### ▼ Всего за каких-то три-четыре миллиона в год а славная девушка будет работать у вас главным



#### ▼ Терминал фондового рынка. Выглядит скучно, но тем не менее "играть на рынке" интересно и прибыл



первой игре, их нодо составлять из подразделений-квадратов и установливать между ними связи К схемом относится вще од но серьезнов нововведение тевсть библистека планов предприятий, что особенно облегча ет работу по арганизации всевозможных производств Если раньше надо было сначала изучить пуковойство произвойственника или фермера, запом ко потом заниматься паискоми постовщиков сырья, пазая по всей корте. То теперь все значительно проще Достаточно просто выбрать желаемый продукт, как на мониторе появится не только схема производства но и информация о том, есть ли на рынке необходимое сырье Поро кликов мышью - и все готово

Доступ к другим окнам осуществляется через гловную по-При желании вы можете получить информацию по всем аспектам деятельности как вашей фирмы, ток и конкурентов, полную раскладку по рынкам, их честву товоров, уровню провож По этим окном можно путешествовать очень долго В целом. эта часть интерфейса практически не изменилась Все те же цифры Мини карта позволяет быстро переходить из городо в четыре), отображает степень благополучия как всего города. зывает месторождения полезных исколоемых, размещение ваших и конкурирующих предприятий

Что еще? Такое понятие, как уровень спожности, в Capitalism II довольно расплывчато Рейтинг сложности (измеряемый в процентах) определяется по комплексной системе, учитывающей стелень огрессивности ваших конкурентов, их количество. вош и их стортовый коли

исло городов и т.д. Такая система позволяет гибко настраивать игру "под себя", пловно увеличивая уровень сложности по мере накопления опыта

#### O TOM. что мешает делу

Подробно рассмотривать допущения финансово-экономиеской модели, заложенной в Capitalism. - дело безнадеж нов Тут впору диссертацию писерьезными недостоткоми игры. и их нельзя не отметить

Первов — энергоносители и проголенные метопеы Capitalism II являются сырьем Золото не есть финансовый ресурс, о нефть не есть то, из чего делоют бензин и солярку Выглядит нелепо золотой запас, во многом обеспечивающий фив игре является сырьем для производства залатых колец. То же самов относится к селеблу Лучшев, на что вы можете его употребить, - сделоть ожерелье Равно как и нефть - не более чем сырье для производства

Второе - полное отсутствие энергетического сектора Генерация и продажа электроэнергии - один из самых важных секторов экономики почти в вюбой стране Причем сектор базовый, так как от него зависит, будут ян работоть станки на заводах и гореть лампочки в дамах. Да и цены на электроэнергию оказывают довольно серьезное влияние на себестонмость продукции. А тут предприятия работают как будто на

Третье - столь же полное отсутствие транспортного сектора рынка Конечно, есть игры, которые полностью посвяще этой теме, но можно было бы

ки дело происходит в горолах В которых, кстати, всть аэропорты Вначале я думал, что их важе можно будет купить, как и ме диа предприятия, но Остается только зави CTRYBO CMOTORTS HO MO

К меским паплы и недостаткам можно Учистки с полезными исхопоемыми иногдо располагаются прямо в гороле рядом с ко

ким-нибуль бонком. Не мешало бы Тревору Чану съвздить, скажем, в Донецк

Аляповато сделана основная панель интерфейса Значки слишком велики и смотрятся не очень - особенно после созер-

графиков И последнее Теперы в игре нельзя производить пиво. Не то чтобы это недостаток, но как-та неинтересно Раньше был веселее постовил ферму, где выращивают хмель, закупил в соседнем порту олюминий и делой пиво но родость людям Короче, лось только вино

#### Системные требования

Игра нормально идет на древней, как первый Capitalism, конфигурации Р-166/64Мb/ 4Mb Video и без всякого графического акселератора С устоновками графики и звука долго возиться не придется, там их почти нет Об одиночном режиме было сказано выде Мультиплаер чарез локольную сеть и Интернет На сервере компании Ubl Soft можно помериться силоми с другими бойцоми виртуального бизнес-фронта

#### PERMIT

влен,тление Capitalism II — это расширенная и улучшенноя версия Capitalism Семь лет, прошедших со дня выходо первой части, Тревор Чан не потратил эря Рекомендуется поклонникам серки студентам экономических факультетов, ас пирантам, а также доцентам и профессорам, и вообще всем, кто любит в играх сначала думать, а только потом - действо-



Capitalism II являет собой как раз тот Случой, когда сюрприз охазывается не только неожиданным, но оправдывающим лучшие **ОЖИДБИИЯ** 



PII-266, 32Mb

# DISCIPLE

Наша Ива не ленива — Красный бант рисует Ива. (Б.Заходев)

...И настал век, когда технические чудеса заменили людин красоту и смысл. Вращался безумный калейдоского красок, граней и лучей, слеяя и загуманивае зреиме. И многие, многие уверовали, будто ничем иным, как именно

числом цвегов и граной определяется совершенство.

Выли люди, которые считали это прогрессом. Другие—
именовали упадком. Но были они согласны в одном: несть
комца царству техники, нет в не будет никогда ничего иного...

Однако возникли из слепящей шелухи послушники, поспянцки — Disciples, ком презрели в сисетизме своем вздорные требования "нового времени". И с тех пор новый век начал становиться старым...

#### Танец

#### гадких утят

Нет, это не был суперхит. До тирожей "Терсев" нашему птенчику было долековато. Но и это был успех. Все отмечоли изящный, приятный и несложный геймплей и эту Кошмар-иую, Немысликую, Невообразмыую 256цевтную графику.

#### Так и хочется спросить теперь: довольны?

Идея Disciples довольно проста и близка к "Героям" все те же замки, герои с войсками на карте, замки, которые можно отстраивать. Четыре расы империя,

 строят из ничего кораблик и почти без задержки продолжают

А вот ток. Всякий учосток земным) Расположенные на нем СТРОВНИЯ ДОЮТ ДОХОД ТОЙ ООСЯ. котороя влодеет землей Земля вокруг города принодлежит, естественно, владельцу городо А рой умеет одну-единственную вещь, постовить флажок (в терминологии Disciples - жезл] и тем "застолбить" участах земли за своим хозяином. Кусочки территории понемногу растут тем быстрве, чем ближе до флажка или города (выглядит это довольно зобавно, в промежутке между ходоми гномьи снего адруг покрывоются демонической ловой, потом на ней вырастоют зеленые имперские пужрики. 1

А отоодо, между прочим, следует основное зодание камлоний захват определенного процента территории. Не замка — а именно территории. Да здровствуют бистрые рейды героев "зем-

Кстоти, столицу врага захватить почти навозможно. И свою потерять — тоже В столице сидит герой немыслимой крутости, который в одиночку, безо всиких войск, розносит в клочья нопадающих. Конечно, любители остPONOMOCINI Unicipal State of Might Schools 8Mb Video serous of Might Schools 8Mb Video 8Mb Video

 Большинство этих домнков и значков, увы, просто декороции.

рых ощущений ухитрялись уничтожить и этого героя, но это, прово же, куда сложнее, чем выиграть миссию

Из этого, кстоти, всть еще одмо следствие Бичом игр с зодачием "убей их всем!" всегда была дличнов и мучительном концов ко, в которой приходится отлаеливать и отстральвать последливать и отстральвать последиме последием и отряды враго, дазно уже не способные к серызаному сопротивлению Disciples такого недастатка практически лишено

Второя особенность Disciples — развитие ормий Армии здесь прасставлени не почиским в тысячу творой, как в "Гергох", с единиченным бойщом, и в выбачимым бойщом, и в войски положе шести За бой они, кок и положе но, получают опыт — и ростуг в уровне Не только герой-коман дру, пои просту в орожно не положе доступа от получает опыт — и ростуг в уровне Не только герой-коман дру, пои пуростъе солдотъ

Однако сомо по себе это нельзя назвать таким уж новатор ством. Интереснее, что игрок может выбрать для своих солдат

#### путь развития

Нопример, оружено-са, мочает стать рысовых, о люжет охотником но ведьм В первых случае он будат пократич, а в эторы - приобретет кое когуе защиту от мент. Из того, чтобы произвести своих сруженосце в рыдари, нодо приобрести соотвестирующее страоние иссточающей возможность в долинайшем получить в стоем разы кого одного охотнико но ведьм. До сомого схотнико но ведьм. До сомого схотнико но ведьм. До сомого схотнико но ведьм. До со-

Узнаете разрекломированное новоторство, которов нам обещают в Heroes of Might & Magic IV? Ясновельможная ЗDO снязошла до чего, что пожитила у маленькой Disaples фирменную идею

А вот бой в Disciples был прост, как шлагбаум. Цветь бойцов (кок провило — доже меньце) строятся в позицию, в которой и остаются до концо боя Воины атакуют только ближайшего (или одного из ближайше) врежекого бойца Стролки



А Странно эти рыцари дерх

- любого, но, конечно, повреждения наносят послабее. Маги могут атакавать всех сразу Ктато лечит, кто-то усиливоет чужую атаку... Герои сражаются бок о бок со своими отрядами, и отли-

Одноко это простото - не такая уж примитивная Для того чтобы победить сильного противника, приходилось поразмых пить. Не забудьте, что прастые солдаты получают опыт, а это значит, что потери очень нежелотельных здесь вам не "Герои", уровень не добудешь зо один бой! Повшего можно воскресить но это дорого, и зочастую за этим приходится возвращаться в родной город

По части недостатков Disciples все были единодушны конечно же, графика. Персонажи предстовлягись портретоми Вызывающе плоскими портретами И махонькими фигурками в бою

В этом, впрочем, находили не кий стиль трудность получения уровня делала каждого вошего

как в ролевой игре А в ролевой кость. К тому же в размашистых штрихох лиц ноходили некое

Ho - 256 цаетов! И 640 но 480 пикселей Позоріі

#### Смины поколений

"Но время шло, и шум иссях, и в бонке счет, увы " Сторой Disciples уже никого не удивить поро выдоть новую поросль

Кок ни прискорбно, авторы послушали критиков. И начали роботу над графикой

И вот теперь перед нами в бою - огромные фигуры, облаполишие такой модной штукой, миною, что у слабых художников под нею понимается мелкая дрожь в коленях и покачивание зодоми) Тордые ноездники пегасов грозно заносят меч так, что кожется, будто он произрастоет у них непосредственно из копчика Все это щедро расписано в

Может быть, я - ретроград

Но, хоть убейте, не нахожу в себе сипы умиляться

Disciples I и II можно исполь зовать в школах художников как илпострацию нехитрого принци по техничнев - не значит краше Выполненные в устаревшей технике рисунки из первой игры но молели из новой игры хуже они уродянны Непристойной анимации не было бы опровданий, доже осли бы движок окозапсе технической раволюцией. а не жалкой попыткой упчаться

Не то чтобы все было ток пе чально. Кое-что выглядит очень неплохо Вероятно, если бы разработчики сменили аниматора, графика заслужила бы гораздо более высокую оценку А так извините, но выше четверхи (из десяти) поставить никак не могу

До и интерфейс вызывает легкую печаль. Заслоненные деревдами сокровища зоставляют ство — "пиксель-хантині

спросите вы? Где же обещонный разговор о главном? Об изменениях в игровом процессе?

Видите ли, их . нет Почти Все силы, весь долгий труд ушел на графику Первый час иг ры в вообще сомневолся, не подсунули ли мне ненароком обычный римейк, эдакий Disciples Gold? За истекшее время я порядком подзобыя исходную

Нет, они, конечно, все же есть У героев появилась экипировка. Изменилось и подросло дерево усовершенствований бойцов Появилось несколько новых видов "сценарных собы-Правда, помнится, нам обе-

игру и никак не мог увидеть атли-

щоли октивность неитрольных существ. Кое-кто даже опасался, что они будут сильно ме шать играку жить. Эту активность и в сомом деле можно проноблюдать. иногда доже дважды за миссию Проще говоря, появи лись сценарные собы тия, по которым кто-ли бо из монстров перемещоется или идет в отску Удивительнов достижение, в самом

Вообще, сценарных событий столо много. Порой перед на вотидохиоп модох слушать пять-шесть сообщений. Наши разведчики, советники, а также врожеские послы болтливы сверх всякой меры Жоль только, что сообщаемые ими сведения, за реаким исключением, нужны игроку, как зайцу стоп-ситнол

В стратегии нельзя не сказоть пару слов а системе, в шутку именуемой Искусственным Интеллектом. Враги научились получые робототь над разметкой терри торий, но слишком уж увлекснотся этим процессом, по карте летают целые стаи архангелов и демони ческих баронесс, что неразумно, ибо бойды из них никакие а значит — это тиличные кормушки для молодых героев

Хуже, что враги не умеют толком строить свою армию. Не редкость — ситуация, когда безо листы по ближнему бою отправляются в задний ряд, а стрелки аперед Смысл? Козалось бы, нехитрую лагику — вышибалы нолево, снайперы напрово - способен усвоить сомый примитивный

Не то чтобы я считал, что исходный игровой процесс нужно очень сильно перекраивать. Логика "не чини то, что не сломолось" имеет право на существование Одноко есть еще такое понятие одд-он И кожется мне, что Disciples II — вовсе на новая

Зато играть в нее приятно По-прежнему приятна Хоть это и пошаговая фэнтези-стратегия с замками и героями -- а все же не клон НоММ, но самобытная и своеобразноя вещь

Первоя Disciples проторила дорожку для тех разработчиков, которые желают делать игры, а не презентации движков. И на втом пути у них уже есть последователи Жаль, что соми авторы не рискнули продолжать в том же духе





Антон Логвинов itx@igroman.or.

# MEDAL OF HONOR JALLIED ASSAULT

Как завестно, Abdell of Honer — не только высших медаль Контрессс США, приукраемых за сосъбы доблести, но и гливропулуаный прастехочный брямд, который в незолно решвятся но завовжения Р.С. Покоренке игроках решено было проводить стротегически громатным гурне — не делоги напасих совынгальных лорго в Г.Б.А. а поручать розроботку игры с кумя "часто сельям" двя Р.С реботвы. Гасельным были изколем 2015, закостные сельей пасстатально реботой нед Weges Of SIM — оддочом к помятному закону SIM. Егестченно, промочуне закостия — будь здоров, постоянно старывамее публики тотным роликов с кортинения без с-ля "Спосение Радовго Райовой" и иногочисленные интерьзю. Все ожив-тожам, двя удерживаю статьсопорум чевяесть, и адраля прабляжоворесть реализчуть я им в иси кторого приместия. При утом медо кто, в общен-то, помящаю, тох село то такое будат.

Больше того. Мако кто поняя, что же в игоге получилось.

#### Год

Второй мировой Отграниям фрицая в продельем году стопо зоинтим чразвачейно морими и во свек открыме причим и только та ито персой виротним. Только та ито персой видентим и только та соитполобе 2, разгром творотним блажения и только и только услугиям причим году стопо зоино причим году стору зоино причим году стору зоино причим году зоино зоино году зоино го

Причины такой популярности темы Второй мировой войны объяснить сложно. То ли на умы разработчиков повлиял 60-летний "юбилей" событий на Перл Харбор, который омериканцы всеми силами пытаются переделать из исторического позора в героический подвиг нации, то ли потому. что монстров народу надело отстреливать еще во времено Half-Life, а бандитов — в Max Payne Так или иначе, но фриц в перекрестье прицела стал главным эк шви-символом прошлаго и нача ла этого года

#### Довойте по замерения поближе

Довайте лейтенант Майк Пауэлл, боец энаменитого Первого батольона рейнджеров собственной персоной Вместе с ним мы пройзем инесть миссий в сраз-

чных чостях света Сюжета в Medal of Honor, no сути, и нет. миссин связоны между собой общими словами типа "Пауэлл, ты ностолько крут, что мы решили направить тебя на очередное сверхважное задание!" Подобное решение разработчиков одибруным не назряещь Ско рее, наоборот -- это неоспоримое достоинство игры, которое выгодно отличает Medal of Нопог от плеяды современных "сюжетных" экшенов Ітого же Return to Castle Wolfenstein, xaпример), придавая ему особый

Сценорий отправляет игроси из ационі гориня гочен в другую, не особо зоботись о сожетных учамих. Каждая мисся — то от горина со саким местом деятелям, горомы, отмосрерой и, егсетвенно, сожетом. Предстовате сегория и стасситурамо косястория вы со песитурамо косябождете пленных в севорной Африка, зовтра берет игрумом укрепленный берет, о последовато соренуетесь с немысом и в соий-герссой стревибе но утянцях Фронции — рожен в закровой фотриции — рожен в закровой фотриции — рожен в закромой фотриции — рожен в закромом фотриции — рожен фотриции — ро

Разнообразие миссий в подря не только смене обста новки, но и кардинальному изменению стия игра Одун изадания застовляют почувствовать себя объчным солдатом на поле бох другие - из рода "секретных опеMAHP

Magazenas Featons Ans,
Pull-500, 128Mb,
33Mb 3D W,
Magazenas Pocculus Code of
Magazenas Pocculus



Medal of Honor словно посментивы в над своим предшествен-

#### Спасение лейтенанта Пауэлла

Как вы уже поняли, известный как ак уже поняли, известный с выда ради был упомянут. Эта сравивние — не просто полет авторском мести это реальное положение вещей. Разработчики даже не скрывают с коего с трамления подрожоть Слеи Гобераюм воссоздавам с свето фильмо И подвильностью и в подвижения местимым образом воссоздавам светь из его фильмо. И подвильностью и в подвижения местимым с фильмо. И подвильностью и в подвижения местимым с фильмо. И подвильностью в подвижения местимым с подвижения местимым с





но делают — без них **Medal of** Нопот был бы не более чем "еще адмим 3D Act on"

Едва ли не самый драматический, надолго врезающийся в память и вызывающий многочасовое отвисоние челюсти эпизод игры — высодко союзников в Нормандии (тот самый D-Day или Operation Overland) - воссоздан па фильму буквально до мелочей Тот же участок Отаћа Веась, тот же берег усеянный противотонковыми вжами, те же фашистские укрепления на возвышенности Десантные катера везут новабронцев. Звучит гудок, котеро отконваются — и прибрежная попосо вспенивается под беспошально отнем. Вокрут тою тово, о ты сломе голозу несемые к бликойшему баку. Артиперия долбит негореняю, и взрием сноря дов побросняют в воздку уже боздежение тепо. От кононады закладывает уши, и за стенкой радестно просилаются стем (проверена на собственном опыrel

Словом, кортина завороживоющая И доже неслобый стортовый ролик, иллострирующий та же события, выгладит по сравнению с игровым онологом просто убого. Повгорнось воссоздано все до мелочей И долный элизора на вдинтавенным поздомиство-



ванный у Спилберга Будет и одическа расарном станцые в попе (сстоти, ворожить вокул нев токе (сстоти, ворожить вокул нев токе ест), и очаблерском дуль под произвымы докуме в молятеком французском городея водом стра (проваю, без вском го стем з того сомого фермеро и его семы грожденские в ирия восбры и егу 4-то, месомиенно, огорчает) Браюх, (2015)

Если вы еще не догадались, Medal of Honor - очень "киношная" игра Дело даже не в многочисленных сценах из "Райана", а в том, пов какум саусам подавтся гаймляей Тут стоит провести аналагии с Мах Раупе, как бы сильно ни разнились между собой эти две игры. Если Remedy построили игру на одном операторском привме, то 2015 пошли дальше и взяли за основу геймплея Medal of Honor весь жанр боевика, не забывая при этом о реалистичности Немцы зпесь умироют срезу, не по-голпивудски долго и вдохновенно корчось в предсмертных конвульсиях Перестрелки протекског Обойма пустеет на глазах, на патронов все равно хватит до конца жизни Враги прячутся за стены и под столы и, выбрасывая руку из-за укрытия, стрепяют куда

Здесь можно выбить оружие у врага, прострелив ему кисть или

предпечые В любую секунту «
кат прологеть сомолет и разбомбить касы-чибура вым Поуали выкумет присты ктражды, чероз
вос утицу, но этот солособе в о одинично утот солособе в о одинично утот солособе в о одинично утот солособе в о предостах — позавить оли разрестах — позавито к черот утот о брошьенное трепито застовляет бойцея поямогот и орот Посты в то же в то же воме по-тигонично, не в то же воме по-тигонично, не в то же воме по-тигонично, не

По сосвдству с "киношной реальностью" в Medal of Hanor поселился и элемент мини-оркоды который в последнее время все больше и больше становится неотъемлемой частью жанра 3D Action B Medal of Honor on peo пизован блестяще Если побег на джиле с отстрелом из пупемето грузовиков, доверху груженных фрицами, еще не порожает воображение, то разъезды по гор ду на утнанном King Tiger привепи меня просто в детский восторг! Не нравится вот тот дом? Ах, так там еще и немец с фаустпатроном засел? Ну-ка, вдарь-ка ему из главного орудия!. Дом медленно обволивается, поднимая клубы пыли, а злосчастный фриц вылетоет из окна дрыгоя всеми оставшимися конечностями Бво

# Спасибо

то и то по сан-пристов В отнично го сан-пристов Return по Castle Wolfenstein (ут повремя), от розвенный с ими е уйденцы, ребето из 2015 и в позвонии себе постоятье полно об рошетися с историям, заяв за осному сожего отчесту реальные фолчи, о отности принцип разработчеков Солиппова Ели его озумунти, то выйдет примерию солирошей «Сом-ет» гото и осмом две било, то было быме мень том! Ме било, то было быме мень том!



в сомом деле, что, поводов моло для проведения сверхсекретной операции? Зачем придумывать ерунду про всяких убер зольдотен, когдо можно взять за основу сюжета обычный King Tiger? Так что ном о нем известно? Правильмассовов произвовство которого намиы так и не смогли напалить по той простой причине, что проиграли войну А что про него быпо известно до начала производство? Ничего. Так почему бы тогда не сделать миссию про то, как наш бровый лейтенант Пауэлл вырезает особняк, нашпиговани под конец кродет чертежи этого сомого "Каролевского тигра"? Толково и со вкусом.

Поклонников оружия времен Второй мировой игра порадует KONSCIRSONNING IN DRICCONNING NO. делями и прекрасной озвучкой всех стволов. Кольт, томпсон, гаранд и даже шмайссер (представленный в RtCW в виде непонятной железной соодельки) выглядят эдесь на пять с плюсом! А каковы они в деле! Каждов оружив со своим собственным хорактером - одно быстро "уводит", у другого кучность стрельбы зометно меньше. Не то чтобы в других играх такого не было, просто в Medal of Hanor контраст между розными пушками прослеживается гораздо четче. Еще роз браво!

# Панорама

Красота "грофики Medal of Montor на с этаганно- ватом бы- може мень фермац, текстурок или спои- поих ста а разгания в сотинентом с токим с на разгания в сотинентом с токим с на разгания в сотинентом урованей, меверотным с гриттах, которые все вместе и создарот то деяства и закреживают и врезильным с токум с

Престарелый движок Q3 умело скрывоет свой возраст и дефекты, осрбенно если вспомнить о его тотальных проблема:

с открытмым гростроиствоми с которыми в Medol of Honor, ко кв муже понекти, все в полном порядке Не запеше, связым дасо ром разработчези модифицирозоми детных Ворьшков, по угона двесь простроиство донамере (RCW обвозицеводне бы), о открытие простроиство состовявает большую як честь. Конечно, системые требование, дост о себе зноть, ило миелы докт о себе зноть, ило миелы роди тожи ил доко мухт но образ тожи ил доком мухт но докт от себе зноть, ило миелы ориа тожих или докум мухт но дока то себе зноть, ило мухт но дока то себе зноть, ило миелы ориа тожих или докум мухт но докум строи учество от сетем образ по поста или сетем образ по поста или или сетем образ по поста или или сетем образ по поста или или сетем образ по по поста или сетем образ по по поста или сетем образ по поста или сетем образ по поста или сетем образ по поста сетем образ сетем образ по поста сетем образ сетем сетем образ сетем обр

Звук — это то, зо что разра вить помятник, сделой они хотя бы намек на объемность оного Отсутствие ЕАХ или даже проубивает. Это в наше-то время? И притом, что звух записывался не где-нибудь, о в студни EALA (DreamWorks Interactive)| 1/1 sce же работа достойна всяческих похвол Отдельный "голос" для каждой пушки, потрясающая озвучка сцены высодки в Норман дии (это надо слышать)), настоящая немецкая речь. Помнится, когда RfCW только вышел, в его одрес обрушились упреки, что немцы там разговоривают на английском, хоть и с акцентом. Возможно, в "Вульфе" это было и некритично, но немецкая речь в Medal of Honor - полноценная часть атмосферы игры, отмосфе-

Музыка также достойна всяческих похвал Настоящий голли вудский саундтрек, записанный кстати, не коким-нибудь сомоучкой на SB Livel, а сиэтлским симфоническим оркестром. Эти рв бята, конечно, не так круты, ког московский симфонический в Outcast, но со своей роботой справились отлично Если для Medal of Honor и можно налисать нечто более подходящее, то звучать оно все равно будет примерно так же. Музыка при отдельном прослушивании воспри имается именно как саундтрек к фильму, не к игра

### . . .

Для игры в Medal of Honor не нужно других мотивов, кроме кай1 Д. Ну и как в текого выстрояншь:



фа от ощущения, что это фильм, в котором ти — главный герой. Доже пробар ее не когазов, хочета 
первегроть стратычно, сосбо запоминециясь пильоды. Чарез не котором ее вы поймате, что высь теймате, что зако теймате, что зако теймате вы поймате, что зако теймате мейон большой, отлично написонный сирант восках стя был такой влечатильный, кога раньще на это будет потам. Сиочапа ем этого просто не заметить. Смичала будет — 
выйствие

К Medal of Honor нельзя относиться равнодушно, ток же кок нельзя относиться ров надушно и к Мах Рауме Этк игры стоят особнеком от прочих. Мы проходим их один роз, но е ны на-долго остаются в нашем память долго остаются в нашем памят той, за которой нам уже проста надрест отстрениять толты фри цве Когда тема розработана до идеола — оно терлет свою акту-ольность.



Medal of Honor - фильм в игре и игра офильме. Его прохождение можно записать на кассету и смотреть как классный боезик.

дождались ?

-0-

# RAINBOW SIX ROGUE SPEAR BLACK THORN -

- Захватывающий сюжет

  - Самое современное вооружение
- Карты для многопользовательских баталий
- Новая миссия "Lone Wolf" Одинский Волк
- Великолепная реалистичная 3D графика
- Byzaka, pomocnia mrjejskickym kurakodyczy wyni

# ЧЁРНЫЙ ШИП: правосудне без границ

# Террор выбрал новую цель.

Change of the Control of the Control

Минимальные системные требования:

издательство







"Сказка "Красноя шопочка" учит нас тому, что кам опосно разгуливать по лвсу, где они могут встретить малиньких девочек." Покасиналити Эрик Беон

# HARILLANDY (SVI)



"И всего две кворвий" — мречко пробормогале в известную рексимную форму, узнас, том вынон рексимном ромакия легля основу ягры Вигканов (Вус. Проваде, не "пис-таке", а конфет "Кантал". Но исклютря на такое втять не редосковлей, агре оссываесь впеме дестойной. Перед нами предста апетитный и приязместельный, якк то самка конфеннов упаковко, фэнтезийный безвик с выдаю от третьета янде.

Падно спепленное разхивального деличье фигурке с округаютым в нужных местах, приятия глазу с любого ракурсе, класскые графика с саммащией, разхиобразима евійзаки, радующає смух ритимичає музько — слевом, в эту упоковку глазу заганнуть править. А заганнуть, еще приятиве было обнаружить там достайний геймплей. Но дошайте обо всем по парадку.

# За радугой фруктовых ароматов

Злобный чародей Некрос правит миром с помощью укон денной мали, Наша героиче — потерявшое родителей двяущка Сейв — делиной малиного смутета и помощью и миного смутета и помощью малиного смутета и магиностию смутета и магиностию различного смутета и магиностию различного смутета и магиностию различного смутета магиностию различного смутета магиностию смутета магиностию различного смутета магиностию различного смутета магиностию различного смятить магиностию различного смутета смятить магиностию смятить магиностию различного смутета смятить магиностию различного смятит

тельное прохождение уровней с собиралием на инж артефоктов Уровней в игре имеется порядко 30, причем есть среди ник и секретный Особаг гордость разработчиков — напичесникый зигрыми головолюмскоми "динамический" уровень Перед Скойей

пройдут самые разнообразные пейзажи и ландшафты, относядиеся к пяти миром — приветгивыв звленые лесо и суровые коменные осыпи, мрачные темные пещеры и готические средневековые зомки, восточные погоды с золотыми драконами и реки расразработчики видели, слышоли или даже придумоли сами — всему нашлось место в игре. Правда, с открытыми пространствами в игре проблемы: Скайя бегает в основном по "коридорам", текстуры на стенах которых изображают лес или скалы. Временами попадаются лужайки и прогалины, но все они не больше двадцати шагов в длину и ширину Но приступов клаустрофобии, тем не менее, у меня не возникло, о играть было приятно еще и потому, что благодаря такому "экононому" подходу игра никогда

Заникительнов экскурска по сезасинаму миру соправождается энаскоствому, как притными, ток и не очень Серих волков, то веть монстров, раушихог на свою баду познакомиться поблаке с нашей Кросной Пашемой, в ягре порядко полукотни видов — от орков до демонов с привидениям. На многих уровеки жавут-по-мм. На многих уровеки жавут-по-мм. На многих уровеки жавут-по-

живоют боссы (правда, поживоют до поры) Основных способов борьбы с врагами два — физиче-

# А кто с мечом на нас пойдет...

тот по болде посохом или фойерболом в глаз и получит! Изначально тероина владеет только физически-прикладным методом ведения бол, то есть может вполне физически приложить встреченных тваряй по башке имеющейся у нее дровиной

Крутногоборитные мищени проблем не вызывают — по проблем не вызывают — по проблем не вызывают — по проблем не выстомые тремствительного проблемой — по пои не проблемой — по пои не и попроблемой — по пои не и попроблемой — по неи и попроблемой — по неи и попроблемой — по пои неи попроблемой — по пои стану по представительного бого существуют наиболее удобный разуро с обозрения на премер, для этогоредных насекомых это "ява сероу".

При этом игра абсолютно не кровожодна. Несмотря на огромное количество изничтожаемых монстров, мясорубки с художественным розветоннем крововых ошметок вы не увидите. Бои проходят под веселенькую музику, ритименное "фить фить" посохо и "бум-бум" гобінніской дубінніх, потом гобінні подвет, о над его аккурстіненном тутучом (соторіж черв-ситочнім міновання копарітся с пабазіка) повента с чилателній рубінновій четочек, позволеноцім востотновять гаромне подоранноти на простобіння подоранноном при поміти країно гладом – это не про слобі подвед, у эмоцій у угрока тоння бот візынвогт не коминотобільця, чему турованне теннечной рокетові в

Второй способ борьбы с врогоми могический — ном пред стоит освоить по ходу игры По мере продвижения сюжета Скайв будет гололнять инвентори разноцветными магическими конфетзаклинания Спеллов в игре оково полуторо десятков Причем пользоваться ими придется активно на пути нам встретятся твари, весьма устойчивые к физическому воздействию Получоющиеся заклинания связаны с цветом используемых конфет оронжевая дает фойербол, а сине-зеленоя гамма позволяет морозить врогов. Чем больше конфет --





## Не все кругом враги На пути к спасению мира де-

вушке предстоит пообщоться с полусотней донельзя розговорчивых NPC Ибо для англоязыч ных или хотя бы англопонимоюших одно из привлекательных сторон игры - юмористический трел героини со всеми встречны ми-поперечными, с приколоми на таму все той же конфетной рекломы и прочей ихней попсы Вполне занимательно. А если вы не успели понять, что нашебетала наша милая девица встречной зеленой жабе откройте днееих, том все это написано Кроме NPC и монстров,

Скайе астретятся ездовые зверю ги Новой эту идею не назавешь дет так 15 мазод, в одном из первых King's Quest, принцесса уже переплыволо море в животе кита. В другом квесте той же серии некий принц летал на чудном гоздании - Коне Тьмы И ноконви, совсем недавно Алиса обрела крылья, взлетев на выпущенном ею на волю грифоне. Но менее привлекательной идея прирувн ототе то йвовак хиворка вынам становится — и приятно видеть Скайю в компании белай лошади или магучей крылатай горгульи

# Проще пареной репы? Разработники клятвенно обе-

щали, что все головоломки будуг просты как лесной орах Увидев выходящего навстречу Скайе из леса очередного то ли орка, то ли волка с светящимся над головои квестовым предметом — ключом, я решило, что все действительно просто. Поэтому в просто не была готова к тому, с чем пришлось столкнуться дальше Суди те сами. Вот Скойя прибегает в деревню где но недоступной вы соте на дереве сидит орк и метко

стреляет в нее из лука. Что с ним делать - ясно сразу же вместо фонтанчика или статуи деревен скую площадь украшает здоровенная катапульта Интересна то, что для наведения ограгата на цель (орка) девушке надо не крутить ручки, а толкать хреновину

Решение токово надо найти дерево около простроиственно го портала, достоть отгуда творь, гохожую на зайца, принести ев на рыночную глощадь и поме нять у большого зайца на светяшуюся рыбу, с рыбой вместо фокела (помните Гайбраша Трипвудо из Monkey Island 4?) пойти в пещеру, там при помощи детони коменный завол, взять один из абломков, зарядить катапульту, сшибить орко с дерево, поднять выповшую из него записку с поролем и с ним пойти к искомой сторушке В самом деле, проще

В проточовой перевне, гле текут лавовые реки и на небесах горят оронжевые письмена, Скойе придется ориентироваться по обитателей Кок говорят об этой загадке разработчики, "совсем как в "Индиане Джонсе", только без песка!" А после того как девушку выплюнет черепаха, ей наво вобраться до берега и стре лять по кнопке на вершине утесо до тех пор, пока кнопка не нажмется и камни не посыплются, дов возможность героине продвинуться дальше Кстати, вам регулярно, всли не сказать хронически, встречоются зопрятанные в сомых неудобоворимых местах кнопки, без нажатия котовых невозможно пройти дальше Нопример, не найдя на верхней плотформе кнопку, невозможно преодолеть огромную пропасть в





# Не просто жить, HIS MINTS

красиво! С эстетической точки зрания игро производит суперприятное ощущение. Очень хороша анимация героини Стандортный набор телодвижений — бег, прыжки, стрейф - реализован на ять Плюс прекрасно анимированные персоншки, приятное освещение, тени, динамическая камера, хорошая музыка. Darkened Skye сделана с любовью TBM

плиятиве осозновоть, что произвели ее на свет отечественные разроботчи-**Управление** простое, хотя в той части ния квестовых предметов,

о его интуитивности мож-

на поспорить. Мое почти

единственное критичес

ков замечание по игре хотепось бы иметь больше подсказок в одвенчурной части. А то поди догадойся, что катапульту толкать бедром

Darkened Skye - очень добротная, производящоя прекрасное впечатление как на первый, так и на третий взгляд игра Только не поддовайтесь рекламе "Скиттяз" — если слишком увлечься конфетно-родужным со держимым Darkened Skye, по одонол тежом морги импринодобиться помощь стоматолога!









# Предательство, бегство, битва...

Сожит Startighter базыруытся кат но семено смари, м Первом Энгаларя "38" Но роаст во с фентими весим куруктов. Это и почетно — по оригизопнему сожету, кот погозывает подетнас, трудин сотворъти чтото удобозовимее Зарси нет наделедния уже по сомые померары корролем Анадоли и колитена Почети, с собитие в ссное ном разворо-изопестной окупиравонной потем.

Схоженов линия заявалона по несольных прессионахи, за смот торых мы поснередно и купрем. Все они чашим свои причим, чтобы вступить в сонку заявлями, чтобы вступить в сонку заявлями, небы вступить в сонку чение, зонитем п-претством чичение, зонитем п-претством чичение, зонитем п-претством чичения вслини против вышероманутой ПО и съсобождение качатой Небер сометных корах вступов замером предоставляться классический предоставлено, сестево, защито собставного бестево, защито собставного бестево, защито собставного бестево, защито собставного бестево, защито собставного сестево, сестево сестево, сестево сестево, сестево сестево, сестево сестево сестево, сестево се 

# "Может, нас и мало, зато пушек у нас…!"

Как вы уже догадались, та жинру Starfighter не что чное, как орхода Архады по "38" — дела влолне обычное, отна выходили всегдо, на протяжении все то существования игровой индустрии, и, несомненно, будут продолжать столь увлекательное и пробъльное клизуме Их всегда

отличало убоиное качество исполнения и отличния генимпеи Конечно, общов деградоши игр по "38" хаснулась и этого жанра (по мне ток после Shadows of the Empre и Rouge Squadran инчего стоящего не появилась), на Startighter вполне можно назвать символом градуцей расбилитации морки

Мы можем поиграть зо троих зо ляти колем горов У кождо- то из мет всть, свои личных съробен. Измене коробен, Измене Корен Стренвет торпеомы, другоб, пет ко съимост за него съгластват сърга съгластват сърга съгластват съгластват съгластват съгластват съгластват съгластват съгластват съто съгластват съгластват

По поводу земли вы не ослышались — место действия все время переносится из космосо на поверхность планет и обрат-

постовенный killem of и выполне неи постовенный бойфинный ображного задам (нопример, выход из строя неверея срейской Барт витор и верейской Барт витор и верейской Барт витор и верейской барт витор и верейской суберений барт витор и верейской симулят оров (нопример. X-Wing ими Тве Пріфей по от техно и верейской симулят оров (нопример. X-Wing ими Тве Пріфей по от техно и верейской симулит виност и шляній заведний длют Но не бурам забичать, и по техно у верейской строин, когда патра и то в полне объячное две объячное две

Со временем задания стоновятся все сложнее и если после первых миссий кожется, что игру можно пройти с поппинка, то ближе к сервание эта илиозия начимает тоять а кфиналу ваше миение меняется на противопо-

Очень радует разнообразив игровых ситуоций, а самое глав-

жее их масштобь Чего голько стоит прорыв через блокоду к Набу — великолелнейшая, масштобная сцейн от дестжоми к крейсеров и целими разми истребителей! Или валт хота бы мисальную "слажмную" блигу за Набу — кума толька Торговой Федерации, сотим истребителей и бомбаррировщиков, чеобъятния земние росстроиства ес-

Ках в набой изосической пристоючей оргаза, и в Sorfigher повно дельеських секреголь Конуссь Ести уденновогом Конуссь В Солож В Ображенновогом Конуссь В Солож В Ображеннорозпексион Солож В Ображеннорозпексион В Ображеннорозпексион В Ображеннорозпексион В Ображеннорозпексион В Ображенновогом В Ображе



# Звездные картинки

Графически Startighter выгладит весьма и весьма достойно Еще бы, ведь игра делалась под PS2/Xboxl He AquaNox, конечконий не визивоет, ток же кок и зефекти — все в меру. Зото очень вленотляют текстры не вероитью четкие деголичироsoнные и ярвие Доже заленов полено дресь выпядит косто пососбенному, о бътролумы кожу инри оттинно оттинимороали — видимо, созъщеноет то то игро отроботныелось дви то игро отроботныелось двитие от хоро доже за предоставлено оттиниморо за от хоро до хоро за техно от темме от тем

Про звуковое оформление говорить нечего — "Звездные Войны" всегдо и везде "Звездные Войны", независимо

от формы воплощения А вот про музыку розрешите черконуть пару строк Оно, естественно, полностью позаимствовона из фильмо, одноко есть одно боль шое "HO" Starfighter

Первому Элиходу Завадных Войн", в которой родной соундтрек пришел ся к месту И, что хороктерно, весь, о не только одно заглавноя темо под желтой надли сью "Star Wors"

# **美 崇 崇**

Starfighter столь же хорош, сколь и короток Четърнадають миссий пролегают как одно, дополнения надолго увлечь не могут, о мультиплеер разработчики отрезали еще на стадии варианта для PS2

С этого дие репутстино орхасиних "Зведальнах вбой" обхаси от тот временно восстоновленной, не ока то му польше будят — не востно. Все же тептится и подкака не ууже своего предшественника, черва пору лет не и нес своятие поток шедеврое бытого размител му подобное вряд ли случите, из Мой гразвым ум подскозывоет, иго подобное вряд ли случите, и. но, ког геоворится — чодката.



# Важнейшим из искусств... кино для розроботников не

евлется: Нет, доляния эдесь соми по себе не глохи — просто оби не гроизводят ровно никакого впечатления Кстати, в роликох экцина вообще нет только разговоры, а их разри ботчики вполне мости бы раз движее игры сделать Скриптавые ролики в игре тоже присут ствукт — весьма приятное зретоми. ко, но как жинжиум истурские Сотпаслей 4 Кстоти, на сравнение с "Команчем" мене наготикула одна из "паленторная" миссий игры — все прам точе-точь и рабь на одно, и строжения корабения одно, и строжения заешний бесполобоный во асех отношения, водогодь, застовлясший ГРБ члост, до сричнеския показотелей, стровниять протительного поставления поставления и поставления заем в поставления заем в пределения заем заем



# Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

# Motora

Вънцедцияй несколько лет назад Мого Всеег, думою, апоминился многим. Еще бы, верь это было первая отличная во всех отношениях оркада на тему мотогонок! Большие скорости, отличный геймиллей, приятная графика в полною отусттевие достойных конкурантов на ранке! Выпущенный на скорую руку сиквел стал полнейшим провалом, а пальма первенства перешла к Містозабт, е а Моностоз Масновъз. Для роботы нида третьей частью сернала, которая, по замыслу авторов, должна была самеменовать его возрождение, разроботчики из Delphiha Sófware выкраният гораздо больше времони.

# И стоило так стараться? Современные

Раньше (давным-давно) разработчики аркадных гонок гюбили придумывоть простенькие предыстории для своих игр. Ну. чтоб не бездумно гоняли, а как бы с толикой смысла Помнится, смертельные гонки будущего в DeathTrack представали перед взором игрока не как сборище гупоголовых АІ-гонцыков с круполноценная вселенная с харах идовми, имвисоножеми, имвющи ми свои уникольные поедыстории, характеры и автомобили, в Test Drive мы гнали через граниды Штатов, чтобы первыми добраться до оспепляющего солнца Калифорнии, в МедаКасе были участниками самого популярного телещоу будущего во глове с феноменальным Лэнсом Бои лом и его многочисленными лыш ногрудьми помощницами, в Road Rash оказывались среди уличных банд, разъезжающих на сталь-

Разребочних из саррименмих докад по-муй-то не утружда от себя создением хотя би простебици передиторий, не говоря уже о порасобстве игровой всененной Ток и с гратым. Мой Скоростных игромически скоростных игросовых бобирх по экзопически этроссии на монер Валикого боньоиз оит не менев велекой Китойской Стеми игр по-степеньо передито к клокических кольцевым токком, рессу и сосбо по пурядным нине трислу и фристому.

# Неисповедимы тути разработчика

Стронные метоморейски произветием Стронные произветием Стронные пророй чести. Если в М.К. 2 подработнике вые метотемь и одной сторония в другую (от сво-их идей к чуким), то в тратьмі чести зависти. Амбастови Масілева козобладато над их розумом Из пити режимо (водый выпочает по три тросси), представнемы я в мур. пр отчестся к кроссовому слассу, и за двух скоростыми комранной в Организа и мур. по стростем коростыми уможення в мур. по отчестся к кроссовому слассу, и за двух скоростыми комранной в Организа и мур. по стростем стростем и мураменной в Организа и мур. по отчестся к проставить и при отчестся и произветием в мур. по отчестся и представиться предусменность представиться представиться при отчественность представиться представить







Второй разжи (БУ/МИ посвышим троссовым облагим попінашим троссовым облагим попінастью замиствовам на Маккосов Можна, в порти техни об кольцент по по по котівдення троссом, провегоющим пибо по техничну побі по на режим ввиду совявшено не на пистобенення под него комери — она пождите с тишком бенаро к игрогу (вид, естепванно, от тратано пица), сильно сужи образ и техностью по диве замистью на диверситью на дивер влечений физика игры. Триал может быть интересен толька в томслучае, если присутствует пророботанная физическая модель. Зометьте, не обязательна реалистичноя. Пророботельная Как, напоммер, в Топу Hawk's Pro Skoter или Mat Haffman's BMX.

Четвертый по счету вориант развлечений под названием Freestyle опять-токи позаимствован из Motocross Madness Приянаться, не самым удачным образом, хотя доже при этом он гороздо интереснее предыдущих режимов для кроссового мотоцикла Суть подпрывнуть повыше, сделать кокой-нибудь финт поизящнее и при этом не разбиться. Ассортимент разнообразных выкругосов впечатляет не сильно, но способен увлечь игрока на какае-то время Чтобы сделать хорошую трассу для этого режима, большого ума от дизайнеров не

Последний режим мог бы быть самым аппетитным в игрв, не будь он таким однообразным. Думаю, его название (Traffic) говорит са-



France в игре Ну провильно, Delphina Software у нас гого формизуль Сами тросси, естекванно, с реалимими ничего обще го не имеют, этото бизгрому в том и нобот обигрому в не роспино существующими ростоприментовичноствим с размителуры Вативуя на сами сторые фоготорофии, срепонные в этом спавном гарове, е с удиленениям обиструми в МРЗ 3 анаскомые в агоми ята

Зарисовка на тему

Графически Moto Room 3 вытибри нацабізаном Отленная нацабізаном Отленная настанизанов (ли. котом, в нуре шлик. 32 штура (у гошиска, ароршо прореботонная пейсаки гросс, ванихопетная эффекти. Но в дакження воз то велихопенае октурная систо в риню Нейза обязаеми почены, унужно самому умежеть, но обричной вызыком систем секторым почения доевшах. Кросию, част повери исих я рожива не доменал.

Звух и музыко ленно для мыня навляются воличим критерые мыя при оцене побой игра В мися белет за учи белет до неприличия — он про- сто инкоской й и вые сно- чело учиналися, почему это у фронцузов музыка в учина учинами стоит в дво роза и торкие сосновного звуха (объено все нооборот). В принум тоху, игр от оп пречем тоху, игр от оп пречем тоху, игр от от опречем тоху, игр от от отречем тоху, игр от отречем тоху, игр отречем т

Музыка, в атличив от звука, не вызывает никаких эмоций Другими словами, "по барабану" она Проста бумкоет что-то на фоне под ну асфальта — и все. Впрачем, ничего другого для такой игры и не нужно 

\* \* \*

Из розряда потенциальных конкурентов Motocross Madness Moto Racer перешел в разряд не урачных подражателей Свесьма удочными прежними идеями Delphine фактически расстались, нвудачно позоимствовов при этом чужие, а попытки соригинальничать ни к чему хорошему не привели Более-менее игробельных режимов три, но вряд ли они смогут вос надолго увлечь Даже с учетом наличия мультиплевод, который позволяет погоиеть валсьмером как по локалка. так и по Интернету (в параметрах гонщика всть даже токой пункт, как е-таії)

Там не менее, Moto Rocer 3 статистивеского полологичного от корнах гонок, но чтобы всем игроков — ни в коем розе Реакоя игро доживает до третьей чости Сдоется мие, для Moto Rocer цифра 3 стонет последней. В



вписываться в повороты Троссы тоже сделоны крайне неудачно, результатом чего является тотальное стол-отворение практически но кождом повороте

Режим Тпо! призван внести толику оригинольности во весь проект и позволить разработникам заявить "мы - первые!" И вправду первые — тут уж не поспориль Только вот создоется впечатление, что режим сей делался по принципу "чтобы был". С одной стороны, присутствуют интересные конструкции (поясню для тех, кому это требуется триал на байках - прводоление искусственных препятствий, предстовленных в виде разнообразных конструк ций), с другай — все та же неудоб ноя камера и абсолютно непри способленная для сего вида раз

мо за себя, ибо после Тhe Need Far Speed траффиком и в Африке зовут гонки при интенсивном движении на дорогах Все три трассы цам Парижа с просто сумасшедшими потоками автомобилей Огорчает лишь тот факт, что движение строго адностороннее [соседняя сторона дороги отгорожена бетанични блаками, и автомобили на ней почему-то отсутствуют), а здешние водители постоянно перестраиваются из одного ряда в другой Вроде кок сложность прохождения увеличивоют Я, конечно, знол, что Париж - гоне до такай же степени! Кстати, выбор Парижа в качестве места проведения гонок не случаен также как и реклама EuroSport







Согласно закону Мура, вычисительнов мошность компьютеров удваньается казывые 18 междев Кождая следующая версем прадуктав Містозой работает в полтора раза медленней предыдущей С какой скоростью корпорация Містозой далякна выпускать новые версии, чтобы пользователи не заметили вействия законо Мурай

Юрий Нестеренко

Перед вземи две стотьм. Две торисовки нашем к електой компьютерьной жизны. Две стотьм, которые на перзых аттипц никок между собой не сезовы. Однасе, сели присмотреться, можно уповить товкую свять, но трани таких зъйких в ишие зремя почетним, ког совесть и уважение в линности. И личности пользователя, роспято то на кривых программах, линчиссти сободного программахся, которыя выпужден повирають среди полесных софтверных этгочтов, встремо с которыми грозит неминуемом либелью. Все это имо личное видение течущего положения дел (подмерсимось: зос личное, о не межеме всего журкаюз). Вом решеть, прав з ким нет.

# **ШЕНА КОМФОРТА**

Хотел я недавно тряхнуть стариной и паиг рать в Deus Ex. Хорошая, добротная во всех отношениях игра. Ладно сколочена умельми сценаристами, кудожниками но, к сожалению, че программистами. Ибо гормозит в особо ответственные моменты, до и грузится долго Не так чтобы сильно тармозит, но все равно раздражает И это притам, что компьютер у меня совсем не слабый. А уж во времена этой игры а такой машине мечтал каждый геймер. Очевидно, Deus Ex также мечтал a takan na usua tak kak na fianaa caafuy шел с явной неохотой. Что стоило сделать эту хорошую игру еще лучые и потратить пару месяцав на оптимизацию и вововку? Довление со стороны издателя? Желание разработчиков поскорее закончить все дела и уекто не подумал

МS Word выпетел — не к добру Прышлос, преводущий образи второй рат перепеченты вать. Что-то глоков у моего комногоров надать что-то слоков у моего комногоров нада Windows с-кость Ведь уж полгада целья нада Windows с-кость Ведь уж полгада целья зтот с-нидром. Впрочем, постепечей дегоросичи Вес, от большие программных поетом до молечают стоконобойться порознамтиль, стремятся на выходьме породомоть слежевленобратенной рассильа стоков сежемарнобратенной рассильа стоков сежемарнобратенной рассильа стоков сежемарнобратенной рассильа стоков

Ладно бы маленькие программы, созданные на коленке кусторями-одиночкоми, — им можно просстить многое. Но почему крутные программы солидных компаний позволяют себе подобное камство по отношению к пользователям. — непонятно. С ких потинтски

ми сроками разработки и не менее гигантским штотом программистов Стыдно, товариши, стыдно Интересная наблюдается картино Чем компония больше и жирнее, тем глючнее у нее программы. Господа с freeware.ru могут вам определенно сказать, что маленькие программки, созданные в условиях белых медведей и болалаех (вот стервоти-DATE SHIFTSHIP OTTOWNDICTOR OT CROWN HE S MEDV больших и иаглых конкурентов надежностью стабильностью и удобством в работе И именно такие программы становятся народными Даже если автор программы потребует небольшую мзду за свой скромный труд, в глубине души он сам понимает, что на особые доходы можно не рассчитывать Умельцы быстро "растаможат" его программу, выпожат на ворезные сайты, снабдят кряками, приблизят к нороду

Чем крупнее компания, чем бядгоприятнее условия труда, чем больше зарллата, тем ленивее разработчики. Впрочем, у таких империй, как Місгозов и ноке с ними, процент программистов в общем штате сотрудников весьмо невелик. Нынче провят бол менеджеры, агенты по продажам, рекламе, маркетингу, лизингу и еще черт-его-знает-чему Впрочем, они не эря едят свой хлеб. В социальных условиях страны, где новые игры и программы покупают в суперморкетах наравне с заранее нарезанной колбаской и чипсами, подругому и быть не может Покупателя должна привлечь яркоя, броскоя упоковка, цветистые спогоны и цветастые буклеты. Обертка, а не содержание, оценивоется в первую очередь А рядом лежит белая замызганная коробочка с налечатанным на туалетной бумаге рука водством по эксплуатации и блестящим диском... Надлись на коробке "Текстовый процассор межло поколения" совершенно и привежает постретеня, и посъерененноя полнункура зобыла арговологиченное стол объекта розвеляющей и тупуть намиголиченное стол "Лексимом" И тупуть намиголиченное изменения учествения, а послему малеленутельным заклеряти местным, а послему малеленутельности и повеждения учественности "Песчасной запачне сопостоямия с КМ Учест, а в неготорых случия раскор, превильности и постретенном постретенном

К сожолению, это удручающих кортичестворого дискоро придат и кам. Мы смерисинатруамиси, поткольку еще некота изредел отоглядыво на срок кортин, но — тянемы к гозиномусовниц 9 этом году "Лескомой" действительноне о истоет от Веродь, его ситчено покупают Покупают, потому что ото лищения стои тородог дишения Пот при геродо му соворожиствор о посивыеся ток, аз Виграм. Но что тогом стотнется двелу.

Среди особо вони-струоция программите об Битует минен, что, провазы вывысто усердия и нахолучевств, можно сдеятот тох, чтобь Свиде за под Итнобем 200 на пед тох по труктеричения и по долучения и долучения и по долучения и по долучения и по долучения и по долуч

сцена. Группа чокнутых программистов и сумасшедших дизайнеров ваяет высококочест венное трехмерное со стервозвуком двйство, длящевся минутами, даже часами, и вольготно розмещоющееся но дискете. Чокнутые программисты применяют не менее чокнутые алгаритмы компрессии донных, обрабатки трехмерной графики и эффектов, кранения стерео В итоге получается НЕЧТО. Приведу пример. Но ношем диске вы легко найдете небольшую демо-сценку (mesha.com). Оно в течение почти десяти минут демонстрирует довольно красивые трехмерные эффекты, достойные тысяч полигонов, трансформируюшиеся друг в друго 3D-объекты и т.д. Размер этой демо-сцены — 4 кб. Для не-программиста это цифра, возможно, не столь впечатляющая. Поясню 4 кб — это примерно одна A4 страница текста. Точнее, двоичных кодов Одна строница — и десять минут первоклоссного трехмерного шоу, Ванстину чароден эти демомейкеры! Теперь представьте себе, что было бы, возымись эти люди за написание игр. а тем более - операционных систем. Прогресс остановился бы, Зачем нужны Пент мы 4, если на нашем родном Pentium II 266 спокойно пойдут новейшие и новороченней шие игры и самые крутые операционные системы Поэтому и не допускоют демомейкеров до начисония операционных систем. Боятся Боятся производители новомодного железа кому оно тогда нужно будет? Боятся производители операционных систем. До и сами демомейкеры боятся: "Кок это мы будем не воять двики, а заниматься какиминто оператионными системамиз На кай нам это нужна?" А покуда держится такая ситуация, все вроде бы довольны Все -- только не мы с воми А мы с вами так и астанемся не у дел, поко софтом занимоются корпоративные ле-

# НА ПУТИ К СОВЕРШЕНСТВУ

Есть такое компьютерное спобщество зработчиков программ и игр — Open Source Cобственно, никокой оргонизации или движения с токим названием не существувт. Термином Open Source обозначаются все проекты (программы, игры, компоненты, бибпиотеки и т.д.), имеющие открытый исходный код и обычно роспространяемые бесплатно или условно-бестястно (хотя есть и коммерческие Open Source проекты). Под таким сухим и выким определением скрывается громадная негласноя организоция свободных программистов (и не только), ставящих на первый плон не только личную выгоду, но и взаимопомощь, взаимовыручку - тв кочества, которые, казалось бы, утеряны в современном обществе Думаю, не ашибусь, если скажу, что число свободных программистов переваливает за миллион. Они объединяются, сообща создоют программы или нгры, сообща их тестируют, а потом бесплатно выклопывают на всвобщее обозрение Большая часть freeware программ и игр, которые вы видели, написаны именно ими. Что скрывается за термином "исходный код"? Это все ресурсы и все исходные техсты программных модулей, из которых в процессе компиляции получается программа. Открытые исходные коды программ выкладываются программистами в Интернет Существуют сотни Интернет-ресурсов, с которых любой желающий может бесплатно получить исходники тех или иных программ и игр. Имея исходные коды программы, можно делать с ней все что угод но Изучая их, начинающие программисты приобретают навыки рационального программирования, узнают интересные и полезные алгоритмы, которые впоследствии могут стисномить деситих часов напряженной роботы. Пользоваться чужими сигоритисами завсем не счистоета зазорнимь блеев этого, начиста ватору программы, вы новерняко получичте детальным и «чераньвающих ответы на сев вопросы Единственное, что здесь презыроета», е плагита, арораета мей Хросыме программесты в окошек Абъи! объзготяньмов и компоченное с обязотель-ми уклагиимов и компоченное с обязотель-ми уклагиима вторства.

вы облицей со спарывенные построминства "нах Сыли бых спарывенные построминства без Орея бошей Эта великае изклюд рат невическу, громочный вуд вле проденнутих и постром облицей облицей облицей облицей собрания преседения представительства тискисобрания преседения, то инпеременняемия собрания преседения облицей заправам и насъщенные калинстванными изденам, с проводнями собещения пенетами и и постром облицей свернуть торы (и это хорошов), и сомое повы
на таких подях и дерхится сокременный поточимствения меря построминствания пре-

Существует несколько крупных проектов, объединяющих Open Source программистов Примером может служить SourceForge — громадный программистский портал, объединяющий сотни разроботчиков. Он предостовляет всем желающим свободную зону для размещения сайтов и поддерживает замечательную онлайновую систему совместной работы, когда программисты, живущие в разных уголках мира, могут совместно розрабатывать большив и сложные проекты без всяких проблем с общением, согласованием измечений и синхорнизацией программных мадупей (эта система называется CVS). В одиках SourceForge существует множество конференций, посвященных кок общим вопросом,





так и конкретным проектам. Любой может попросить здесь помощь и никогда не полу-

Орел Source — уникольное социальное явление. С одной стороны, его никто не создавал Оно возникла сама по себе, и заволго до появления Интернета Интернет лишь облегчил общение и поддержку проектов Программисты всегда тянулись друг к другу, стремились объединиться, создать свои сообщества, а компании, в которых они работоли, стоямились их розъединить. Помять это можно — в среде Open Source ни одна идея. ни один учикальный алгаритм не пробудет долго в тойне. Если он полезен и иужен, он в караткие старки станет достоянием обществвиности. Компониям это не нравилось, ведь многие их "эксклюзивные" и "уникальные идеи и проекты плавно вытехали из плотно закрытых ворот фирмы на волю Сейчас Орел Source как никогда подвергается нападком со стороны крупных компоний, но уже по другой причине. Они не могут понять, как можно трудиться и не получать за это денег И их это страшит Программы, разработанные в среде Орел Source, всегда оказывались гораздо удобнее, функциональнее и надежнее, чем их корпоративные акалоги Флагманы Ореп Source с нетерпением ждут того дня, когдо откроются все исходные коды, излечотся все боги, и все программисты мира объединятся под единым лозунгом "Свободо!" Корпорации ждут не дождутся того дня, когда последний оплот Open Source pyxнет под нопором зеленого змия PORRODA Самым ярым противником Open Source становится приснопамятная Microsoft. За последние пять лет маркетологи и юри-Мисгозой как толька не излевались нал ПО с открытым исходным кодом, и в грязь втопты вали, и всякими словами нехорошими клей мили Дошло до того, что в ряде официальных заявлений (в том числе в лицензионном соглашении к одной из их программ) Microsoft приравнивает Open Source программы чуть ли не к вирусам Большие шишки наперебой заявляют, что Ореп Source подрывает сому осмогу существоение ПО, что это глубско антисациялимое вявение, учть ли не Весобщая Программная Анархия. Еще бы, ведь Орел Source проекты уже сумелы многим выдных компониям прицементь мятого место Им следовало бы подумать о положительных сторонох Орел Source, преждее чем кираться оскорбительными обяниениями А положительных сторонох Орел Мото Сументыми Стальных стороно Корел Мото Сументыми А положительных стороно Корел Мото Сументыми Стальных стороно Корел Мото Сументыми Стальных стороно Корел Мото

Это не парадокс открытое ПО действительно может быть вполне коммерческим. Те-DERTOS TORINO ORNO NO TORY OCHORNINY YOULER ий доступность (в смысле бесплатность) А все остальные очевидные достоинство парад классической схемой "закрытой" разработки остаются прозрачность проекто на всех стодиях разроботки и возможность легкой и безболезненной молификации как на стории разработки, так и в конечном продукте. Кок правило, разработка открытого ПО для заказчика гораздо дешевле, а вля разработчика гораздо проще, чем разработка "под Благодаря прозрачности всех стодий разработки заказчик может попросить исправить или дополнить что-то уже на ранчих стадиях, а разработчих - мгновенно среагировать на эту просьбу А как это было раньше? Розработчик трудился "в поте лица" в теие нескольких месяцев, а то и лет, изредка устраивал для заказчика "шаманства с бубнами", показывая несамненные преимущества своей программы. После окончоння разроботок (если они вообще когда-нибудь кончались, иногда разработчик проста тянул из заказчика деньги) заказчик наконец-то получал свою программу и хватался за голову глюки и баги лезут изо всех щелей, програм ма обсолютно неудобна и не приспособле

на к требувмым задачам, и восбще он не это заказывал. Получалось "заказчик говорил одно, а разработчик услышал другов" Программа отправлялась на дороботку (сопровождоемую дополнительными финансовыми издержками со стороны закозчика), снова "шаманства с бубнами", снова глюки, баги, снова доработка... ну и так долее, покуда у закозчика не лополось терпение С Ореп Source такого никогда бы не случилось Увидев молейшие отклонения программы от правки и коррективы в проект, о разработчик мгновенно претворяет их в жизнь. К концу недолгого срока разработки закозчик попучает надежную и функциональную, удобную, как домащние тапочки, программу, "заточенную" под его нужды и вкусы. И все до-

Знаете, какая самая интересноя часть пюбой программы? Ее лицензия Не верите? А вы хоть раз читали? А, с нетерпением жали на кнопку "Далее" и даже не удостоивали лицензионное соглашение взглядом? Ну и на просно Там сталько интересного можно обнаружить: Ради интереса последние дво ме-СЯБО ЧИТОЛ ОТ НОЧОЛО ДО КОНЬО ЛИДЕНЗИОННЫВ соглашения всех устанавливаемых программ Уже набралось сталько опусов, что этого хватит на отдельную постоянную рубрику в "Мании" К сожалению, главаред мне такого безобразия не позвалит, поэтому прверьте на слово лицензионные соглашения большинства программ — это квинтэссенции глупости их разработчиков и издателей Тр кое нагисать — надо вще очень постораться Самыми интерасными и оригинольными, как всегда, окозались лицензионные соглашения

## Open Source в Интернете

- 1) www.opennet.ru русский центр Open Source
- 2) www.linux.com официальный сайт всех Линукс-дистрибутивов
- 3) http://sourceforge.net система поддержки и координации Open Source проектов
- 4) www asdn.com система поддержки совместных разработок
- 5) http://freshmeat.net громадный архив для всех программистов Open Source
  6) http://slashcode.com еще одно сообщество разработчиков открытого ПО

# **Проект GLScene**

Не могу удержаться от того, чтобы не рассказать об одном замечательном Open Source проекте, который развивоется и нобироет силы уже третий год, и который очен близок к завершению. Речь идет а GLScene — универсальном бвеплотном грофическом (и не только) 3D-движке для разрабатки программ и игр под Дельфи Начал проект Майк Лишке, однако потом он отошел от дел, передав бразды правления Эрику Гранжу Они оба еще до GLScene проявили себя в разработке многих популярных программ и компонентов, но это поистине их триумф. GLScene по своей функционольности и вазможностям подбирается к токим твжеловесам индустрии, как Unreal Engine и Lightech 2.0, а по некаторым аспектам доже превосходит их. И это притом, что движок обсолютно бесплатный и доступен любому программисту В настоящее время нод проектом постоянно работает около десятка программистов, а время от времени — еще сотия. Несмотря на то, что финальная версия GLScene еще не создана,

GLScene is an OpenGL based 3D library for Delphi. It provides visual components and objects allowing description and rendering of 3D scenes m an easy, no-hassle, yet powerfull manner Go to elscene ore for more details

GLScen

от Microsoft В предисловии к адному из сваих продуктов Місгозоїт запрещает его использование совместно с потенциально вирусным программным обеспечениям. А к таковому можно в первую очередь отнести программы самой Microsoft (в частности, Windows с вго СОМ-архитектурой! Один MS Visual Basic для приложений чего стоит. Это ведь просто рассадник впидемий макровирусові Да уж,

умеют разработчики извратиться Кстати, а как обстоят двла с лиц Ореп Source продуктов? Гораздо лучше. Несмотря на то, что большинство открытого ПО бесплотное, без лицензии обойтись нельзя. Но разработчики Орел Source проектов не стали городить многотомных лицензионных монстров, а разработали несколька глобальных форм лицензионных соглашений. Таким образом, при установке открытого ПО вы увидите лишь ссылку на форму лицензии или хорошо знакомые строки. Самыми полулярными ли-JEHRAMAN Open Source SERRIOTCH GNU General Public License и Mazilla Public License. Вот неко-

торые основные пункты этих лицензий 1. Свободное распространение. Открытов ПО может свободна распространяться как отдельно, так и в составе другого открытого или закрытого ПО, В составе закрытого ПО открытое ПО должно распространяться

открыто 2. Искодный код. Любое открытое ПО должно роспростроняться вместе с полным исходным кодом и полными или ограниченны ми вспомогательными ресурсами. Любой человек может кок угодно изменять или совершенствовать открытое ПО, а также распространять измененное открытое ПО с обязательным сохранением изначольных авторских прав и форм лицензии. Измененное открытое ПО не может стать закрытым ПО

3. Лицензия на открытое ПО не может дискриминировать отдельное лицо или группу лиц по любым признакам.

4. Любой человек может испальзовать сткрытое ПО в любых целях и в любых областях человеческой деятельности, если это не противоречит пунктам данного лицензианного соглацения [Обратите внимоние на этот пункт — в любых цвлях!]

5. Лицензия на открытое ПО не должна вкомують запрещения совместного использования любого другого ПО, как открытого, так

ект полностью открытый поэтому в разработке G. Scene может принять участие пюбои желающим Исходники GLScene — замечател учебник грамотного структурного и объектно-ориентированного программирования. Официальный сайт проекта http://glscene.org и закрытого. [Именно эту международную норму нарушает Microsoft]

движок уже используется в нескольких программах и разрабатываемых в данный момент играх. GLScene уже оброс рядом утилит и примочек, редактором моделей, уровней, рельефов и т.д. Проект поддерживается обществом SourceForge и разрабатывается в зане CVS. Про-

> Как видите — это самая открытоя и самая либерольная лицензия из всех, что когдо-либо рождол род пюдской

> Вот мы и подошли к сомому интересному и волнующему феномену открытого ПО Итак, приготовьтесь: открытов ПО удобно, надежно и практически безглючно. Если какое-либа открытое ПО неудобно, ненадежно или глючно, но все еще кому-то нужно, то вскоре оно стонет удобным, надежным и практически Безглючным. Это оксиома. Это Великий Закон Open Source

Как так получается? Да очень просто Допустим, программист задумов проект интересной игры, например, набольшого воргеймо. Он ночиноет проект, и когдо понимоет, что начало хорошее, выкладывает описание проекта на каком-нибудь общественном Open Source ресурсе. Это сразу же привлекает многочисленных программистов/любителей стратегий Пока нет демо-версии, на почтовый ящик программиста начинают сыпоться розличные предложения/советы по добовлению к проекту новых фишек, модификоции идей и концепций и т.д. Естественно, многое из этого отсеивоется, но и многое программист принимает к сведению В результате проект обрастает деталями и подробностями. Вскоре программист выкладывлят на всеобщее обозрение демо-версию, и тут для него начинается ад. На него сваливается еще больше одобренкй/негодований/советов, а также предложения сотен программистов о помощи В результате программист решает начать открытую разработку, выклюдывает исходники игры на свой сайт и создает .plan файл. С этого моменто он может быть уверен, что больше половины работы за него сделают другие. Он руководит потокоми разработки, принимает испровленные или оптимизированные варион ты розных чостей игры, пишет дополнительные модули и т.д. Естественно, все желоющие могут свободно скачать игру на всех стадиях разработки Если кому-то что-то не нравится, если кто-то хочет что-то предложить, он пишет об этом автору проекта, тот соглашается или не соглашается, выносит вопрос на обсуждение в форум, разгораются дебаты в чате. В результоте принимоется единственно

верное и устроивающее всех решение Если кто-то обнаружил в игре глюх или ошибку, опять же немедленно сообщоет об этом автору, и ошибка общими усилиями быстро испровляется Бывает, что совершенно посторонние, но заинтересовавшиеся проектом люди присыпскот целые модули, которые свтор сразу подключает к программе. Это характерно даже не для программ, а для компонентов, то есть для вспомогательных библиотек, на основе которых создоются программы и игры Если программист создоет игру на основе чужого компонента или компонентов, то в ее разработке могут принять участие и сами авторы компонентов. В обратном порядке, всли программист в процессе разработки столкнулся с ошибкой в чужом модуле, он смело может написать автору этого модуля, и ошибка в кратчайшие сроки будет исправлена Посетители и участники проекта разносят информацию о нем по всей Сети, обеспечивая самую овторитетную и действенную рекламу К концу розработки хороший провкт становится известным повсеместно, в его разработка принимают участив сотни программистов, художников, дизойнеров и специалистов всех нужных профессий (котя изначольно проект создавал один человек либо горстко энтузиастов), его с нетерпением ждут тысячи, доже десятки и сотни тысяч человек, он приобретоет славу и полупярность, а его первоначальные авторы превозносятся людской молвой до небес. В итоге получается качественный, добротный, выпизанный от глюков и недоработок, удобный и надежный продукт, который к тому же хорошо разрекламирован. И это с миниму мом усилий со стороны его авторов

Это не сказка. Таков путь любой маломальски полезной программы, игры или компонента, если они избрали типом лицензии Open Source. Открытый исходный код - поистине воплощение идей коммунизма сообщество свободных разрабатчиков. Свйчас с определеннастью можно сказать: за Ореп Source будущее!

Р.S. На кампокте нами выпожено несколи ко программ, созданных программистами лемо-сцены. Упрмянутоя по тексту mesho com и вще парачка. Посмотрите на досуге





Nazgool (nazgool@igromania.ru) Anekcek Makapenkos (makarenkOFF@igromania.ru)

# ОРУЖИЕ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

# **ИСКУССТВО УБИВАТЬ**

пистолеты

Что мы деловы, когда собировыет вместей Да из оружие стрелявы! Ук кактог й Из сомого кругого, продвенутого, сверкоющего на соляще своим смерточномы блексим. Так что волягого "Какое пиве отвя?" у нас не возникает — повляется другой: "А кто мает ставить бутьлку "Киниского" на отнекой рибжей" Сагамие — сымый половличий.

Сторино представить, что стапось бы с компьютаримим игроми, не примумай елегоес кружне Можно бесконечно спортин, каст, двя 1-замосно — оружне — говынось. Можно выссазывать сотни разных протвыположных сухацийн Но история "полан для игитами стальной мужг что за изанимает всего-то тройку сталетий, но ветялений на своем лути претрапала нижажать Ми— не историем Нос итверсуот другие можныть бот создал подвей, а Колат уразным як в провах. Свгария нош розговор — об оружны в компьютерным играх

# Пиф-паф, ой-ой-ой, застрелился мой герой...

Для чего бы на служило оружие в играх, — для с-ущиствления ковормах планов или замыслов о мировом господстве, для соммобороны, для насождения эло и хооса или добра и порядко, — на прысутствует оно в играх повсеместно Нопоятите помять, вспомните. Можете назвать хота бъ. вызонену игр. для бы стаот не фитурироват в том или нисм выде?

Квесты. Позалы. Но в твестом — иссонню мирном вкогре — оружие встремовить. До и позалы порой соверкот некоторую допо миниторизмо Шутвом? Уже ском нозвоние несет в себе кротной и посноинений ответ Ктого вслоиния горотели. Не всю, отдельные эксемпляры. На любое провим онадеятся иссочение RPG? Ит имя еты "пушки". Оружие приста втом стадеятся коми, ексипнос быть, именимень виступлице органие разми ки, про-имов в сомые, козалось бы, мевянием виступлице органие по-

Зо-чем жаловатска — мм все не против. Кок говорьког один небезвые вестный этевит, "не против" Апторотив, в воес не против, в потротив, в полностью за " Многие из нас никогда в жизни так и не возьмут "пушут в труки. И не водо, боже упоси. Мо в и груси. жадь в них все не не озымут "пушут в труки. И не вигутстить" завра" на себя миннут заде ка ? Тут имы жом летох первайть в рустот ромими заголовока рагора "Насилие в игрои" и "Жизны на острие игри" (члотайт в 12 и комер "Малими" за 2000 год | сем и "Жизны на острие игри" (члотайт в 12 и комер "Малими" за 2000 год | сем и "Жизны на острие игри" (члотайт в 12 и комер "Малими" за 2000 год | сем и "Жизны на острие игри" (члотайт в 12 и комер "Малими" за и потивения сем и потивения потивения и потивения потивения у на потивени

Логоворнися об объективизме Довойте взглянем на оружие тох, кох человек рассмотривоот картину в музее, не думая об истории перваж вочий ве светора и полрые думи, родявшей не свет шедеры. Кортины вызывают в созершетелях чувства, на у кождого они свои. И в этом прелесть кехусств

### Эпоха за эпохой

Розвитие оружия многие ученией деят на эпози. Розвите исторния выреляют розное количества эпох. Кождый учений мнуж кочет вмети: свою летну в говестаювание Жоль, что порой это сомкол летто — вишь способ покозать себя, а не донести провид до читателяй. Там не мене, ва многом колотели пыльмые доннизгом сооркас. Что эк коспес се комплютарных игр, то сомыми полутярными ввляются тры эпоми развития оружия. Первов — средневексање Столкиволск с ими, чаше всего гриморится вспоминотно отероначие, слове, доблести и и склаже Подовлевшем чоствекс "средневекома" событий всесе не средневекомы, с фанталенные С негорій и поразительно талонтливной руми дворьше Поливней ім его постелеторії и поразительно талонтливной руми дворьше Поливней ім его постезтом столь невизоскомый В нем выигрывеют тот, у кого в комонає больше именновших и розвивающихся спологной Кок гороми дугили мож друзая, если бы Baldur's Gole 3 кез же вышел, то герою подоблющего урозне кого — м подумили-то тогрошно причилос бы доветь в руми сружие россобностью убивоть всех при раза вдень. Эту элоху мак пропустих, Тактось же заповищем постушисть притую и мене Зпенцали Афориле, вклюзонном Темором мз Ногродо, ити сказоние о том, кок, почему и ху чего был сдепен Скорбів, принцем Инверим, пуской неминого подождут

Это тимы одил, сомоя роннея стадии, сомоя террам чость домомо под изаканем<sup>1</sup> Мождостко убимать Тім ряменим может совершенистря <sup>7</sup> Помимо того, никомих проблем с полутирностью в сведе разработ-чисев нет релимно того, никомих проблем с полутирно стью в сведе разработ-чисев нет вольных экспериментов. Свободный полет оритизни — и чем дольцы от мостоящих а рамени, том легие и «токробиченной» стольных си в Втокой ситуамии разработиче запрасто может поднинить себе все — от физика ра испарма. А комой простоя попримент и полутице вооружений с заме да испарма. А комой простоя поприменто и полутице вооружений с заме да испарма. А комой простоя поприменет и по полутице вооружений с заме да испарма. А комой простоя поприменет и по полутице вооружений с

Кстати, среди игр существуют гибриды, содержащие в себе смесь совраменной техники и футуристических технологий Half-Life Follout, Deus Бж.. К тому же уже можно говорить о существовании фэнтези-технологических моделей Кок, мопример, в Агсалит

Евинственным, что остоется автору в лицу для размышлений, основотник по реалини фастота, ток то времи ностоящее, многим вирам, са скучемы. На вавр реальность превросно тим, что ве и ожно "потроготь за ожобры" Висути настоящия вина, а не давиться сурростичным половорить различных самот в положений в померы в намощемы на сосуды. И половорить различных таков, а не о концептоты в половорить различных положерить различных таков.

# Часть силы той, что без числа... Творит добро, всему желая зла

Чем вершини свои двяе самые полужарьне, современные, провитимые в исключентами политкорярентые знокоми е гарон игр<sup>®</sup> базыми, изибалее известные и наибалее распростроненные в мире модели оружени. И расскортуми самые стильные он ми; по "тушки", которые побой увекхоющий себя геймир должен зноть в лицо. Остоновные сегорые толико на писколятски, то наибалее и изгражда и ситчикальная для зочино темо. Бит. ли рассказу об саткоматах и других видко оружен решать ваю Кин. уверем "Пишете писком") Я специально не простоявол тоже игры, как Rainbow бах, которые больше синуляторы, чем аркорам. Ичеме стоты стало би покожи из и инручную работу

Для упорваженности сперует розделить все оружен на тругив. Немем с автомитечерося инсполено Нет омилот основие оргужить от оперативную почить устройством их роботи: нескопько неибогее вохсительного и почить устройством их роботи: нескопько неибогее вохности их моментом можно у разить, пречитая реалу "Кте оты к от в умер от уручных стволов", о подробности — из любой зициклопедии вооружений, которых немоло роззелосы в Интернете

Одним из сомых полулярных пистолетов с автоматическим мехонизмом является продукт итальянской фирмы "Беретта". Он участвовол в конкурсе на лучшую боевую модель, устроенном министерствам обо-

роны США, победитель которого принимался на вооружение армивй того же звездно-полосатого государства

Теперы "Беретта" заимноется там, ито "повностью огровамает возгоженные на нее надвожды" и используется ровенные чостяма Америки прости-ески везде, — зоданиуе но пытьную полеу сторый, но до укаса оптриситенный Coll 1911A1 Ток как внешность "Беретты" теперь узнает доках малкий ребенох (теревье, то беросетет в тамох, — выступающой дульном часть), то в наше время рядкий режиссер пропустит возможность во — внешностью — попользоватся Гереро фильма "Матрика" просто не выпускали этот ствол на рук (в их положевии оно и почетно). Итрария евся строи могли жизареть "Беретту в смунятора коляера — Німпат Софеном там и камерать "Беретту в смунятора коляера — Німпат Софеном за укаса проста в проста в проста проста по изрежегельско жесть в комументори одного хоряжименного персогожа, новерно, дольне ме комментория одного хоряжименного персогожа, новерно, дольне





го радственника, Max'a Damage из Carmageddon, Игра — Blood 2. This is from Mathilda. GAXIII

Ещь роз неповыю вомо том, что бот только соволя людей, о уровани же правих Конт., Белстацие антицы ефуны СОВ Принят но воюружение ориний США в 1911 году, имаеринаировом в 1921, посте уже ие претвупелел спередналых имаением СОВ 1911А.1, уже на нього почему, у игровляю ужежнения воесе не пользуется. Хотя одно небезываетсям ненность баз ного за дому— ни ногой. Прор КромУ Тот уже ногрушение пожизы или перечестное в детстве потроснине. В кочестве "вединачий глужаются движеные осега выборене только "Комт" Можно, свечение пожизы или перечестное в детстве потроснине. В кочестве "вединачий глужаются движеные осега выборене только "Комт" Можно, свечения пожизы поживающим поживающим

# Кто ость кто в мире одноручных стволов

### Револьверы

Названы так из-за наличия в конструкции вращающегося барабоно-магазино Зарядка револьнего осуществляется пибо по одному потрону (что довольно неудобно), либо при помощи обойм-спидлоодеров, позволяющих наполнить гнезда обоймы (обычно не более свми патронов) сразу. Револьверы тоже бывоют одинарного и двойного действия. Но в дон ном случае эти термины означают несколько иные особенности механизма зарядки, чем в случае с пистолетами Револьвер одинарного действия требует, чтобы перед кождым выстрелом был азведен курок. Понятно, что это предельно чеудобно при ведении быстрой стрельбы. У револьверов двойного действия взвод курка осуществляется силой папьца при

нодовливании на спусковой крючок. Ток можно стрелять очень быстро, но на каждов нажатив на спусковой крючак придется тратить значительное усилие

## Decoments

Под листоветом понимоет одноручное спорагомонтическое ими подуатомотическое по съе козможностъю переилго-ення в авточотический режим (илоскический примар — АТСІ дружие, хрониянице потронов которого выполнено в виде встораневного в пригиморбжитото изполанию, с наблагиност прукиной для подочи потронов в чашку потрония съе в противоположност, револивером, где хронияницем служит боргобон, а досими поточно осуществляется врощименьм этого съмога барабана. Все пистопеты соглоския принципу роботы механизма онутринией заримо делятся ко пистопеты одиморного дейстиви и двойного В пистопеты одиморного дейстиви и двойного В пистопеты содиморного дейстиви и двойного В пистопета содиморного дейдействия досьм горома в потролими в такидействия досьм действительного пистопета и структи первого 
недостивительного действительного действительного симогня действительного 
симогня действительного действительного 
симогня действительного действительного 
симогня действительного действительного 
симогня 
симогня





искоть ствол и в других играх, но в кочестве основного средство уничтожения прадъно найту лиць в TR

Glock Ну, с этим поренеми метрийской фирмы с онаполения инсарасники, я димою, котремения, с лота все, и ести, не в инрах, то рук точно в ими С Основеннов в 19/3 году Гастонам Блом фирма. Сейчос ее продушия всемерам прининия и пользуется боящий попумернистиль. А ночалось все в ное 19/2 годо, когда овстрийског ормии, кок и в случае с "Беретог" в США, объямия конкурс среди фирм-гроизорителей на лучаей пистолет для принятия его на вооружения. Догаройтесь, кто все выяли также принятия и принятия принятия в Ной-Нар, о то прилего на нек мы получаем соой первый пистолет в Holf-Hap, о именно Glock На, дветы милимоморть, дениственный из всей серии, способный вести озгоматическую стравлябу Закимаемы левую ими празуменный менорог.

Единственное, чего не понимаю, так это почему комонда Valve называет его полуавтоматическим. Уж не по снаполни ли с "полуженное" "Глюх" также накодился в обокту кумсках (сомый провильный и несомненный козырь) Арнольда Шварценетгера, когда тот люмал кости Сатане в "Конца света" Удинительное совтаванне Швало в этом быльких торе был колинически.



# Знасте ли вы, что:

- 1. Огнестрельное оружие подразделяется на
- бовае винтовки, карабины, револьееры, автоматы и пистопеты,
   охотничье: винтовки, ружья, карабины. Охатничье оружие бывает
- нарезным, глодкоствольным и комбинированным, — спортивное винтовки, листолеты и револьверы Отличоется малым
  - **самодельное**: самопалы и обрезы,
  - специальные сигнальные, стартовые и некоторые газовые
- пистолеты

  3. Патрон состоит из снаряда (пули), пильзы, копсиоля (из лотуни), содержащего инициирующее вещество, воспламеняющее порох гильзы,

  — чаще всего в качестве инициатора используется азид свинца. В ка-

 чоще всего в качестве инициаторо используется озид свинца. В кочество эфряда в гилызе обычно используется бездымный порок, получоемый из интроцеллюлозы. Все перечисленные компоненты, объединенные высств, образуют унитерный патром.
 Турка остоит из стольного серденияха, покрытаго свинцовой ру-

- 3. Туля сотоги за стольного серденняю, покрытото саницеово рубошкой и стольной оболочкой. Сели в голозной мости пули сделогь полость, то то прядот пулу доголичестваный врощительный жизнет пул доками, то то прядот пулу доголичестваный врощительный жизнет пул доками, то то прядот пулу соврения полости оголическия происходит смещения члазад центра тежести, что усиливает рукошетирующе свойства огупи.
- 4. Рассказа с прицельной стреньбе на простих снайлерских вымгарох но расстание 34 евизиматр — не боляе чем мыф СВД (снойлерских выптовка Драгунава) позволяет вести прицельный оговь мо расстанием до полугора километров, о широко известнае в народе 95G-1 (финам "Счойлера" широко проставня этат ствол) — толко ко 600-800 матров Для сровнения грицельная дальность стрельбы АХМ ("Колаш") — окольо 600 метров.



O SCSW WINDS

5. Во мислих фильмож можно ноблюдоть, хох кохойнинбурь, плажи прискалаент с толов егров пенстоет ими автомат и слухаате туров. Раздоятся выстрел — герой эме с толо бил экражен экопостами, все очестех и Интервеско было бы посмотреть на гокого "герой" в респе Порожавае тазы к крупнени порохо при выстреле в учлор могут порчения та этапо на глубниу до гипнацияти соглиметров. Пробнемой эффект скатого воздухую зыворщего на столого, гохоже оченев велих. Образует велих Сородуять пред постато воздухую зыворщего на столого, гожоже очене велих. Образуеть статого воздухую зыворщего на столого, гожоже очене велих. Образуеть статого воздухую зыворщего на столого, гожом очене велих. Образуеть статого выстрем.

ся раневай канал, по диаметру разный диаметру ств

разрешив пользоваться стволом главному герою "Халфы".

2.6. Орайты и блайного урожного уро

мо боевых 7. Сомая скоростряльноя "пушка" в жире — "Минитай "ХМ 214 Тами стрембы — 10 000 выстрялов в минуту. Модели чимене этого "Готтыго" вы мисятие вирева те такин кирах, как "Одые 20, сметне" этого гот дейт в исторительного примене тимене тимене за дейт в дейт в стремене тимене тимене тимене за меторы "Минитай" (деже сменьшеми тимене тиме) чистов, но сотоемуй, тут Нерван — мосто смене стремен тиму миссо, но ситемительного муниципального муниципального муниципального муниципального стремене тимене за стремене стр





Ну вот ме и порошин к свихону спаркому Капибр 44, дляни стялал 200 метров Госпара, прицепьяная даличность стреяббы до 200 метров Госпара, утрите спани и спевы, перев вками всянкой и укасный Desert Eagle Вночале был разработога в lareal Military Indeatries как состретвеный вклютает, правлее меньменне военных. Прегерате рад морификаций, прежде чем вояси пришти к выводу, ито ТАКАЯ "пушка" им не чувкы. Хотя игруах получиность класнае

Стоит на вооружении у Courtee Sfelic оваве, у сниотпъшкой дверше се за Тевровам у на можно объектова под на совершения объектова объект



Очень понравилась сия игрушка пложишам кз "Матрявцы" и порочке из "Харлев Двеидсона и къзбож Малаборо". Один из паставичи кластавич ча палия из "Орлас" в паряей, закуганных по горла в Броневлации, в перерывах между починкой старых салаг и расстрела в упор не менее стаголу митолика.

Обращаю воше внимоние но токой раритет, как старвныкий, еще советского производства автоматический пистолет И. Я. Ствчини (АПС). Не эря, не эря DreamWorks Interactive включила его в орсенал





Принятий на вооружение выяста с пистопетом Макорова в 1951 г. др. АПС предионногиел для официров, непосредственно учистотуру силу. 8 болям, двіствику, и специпарсаделенню Обгадага комествами, рікортшени пистопетом путимити, и способен вето потонь как одиночними, ток и очердамин, что несказанню оторчает ходячих ископовыми и вызывает у последник остроя несказення камудах. Кочьо этой пути, а на часто двіт достання потоно поторчает задячих ископовыми и вызычам АПС только в исстальной "Эрв Вадолем", где ом очень облегчает путь снего отента.

# Пуля - дура?

С"повучетомотоми" мых кажется, разобратиксь. Остапась намнего мистомистеннов, и о епалне застужнающие внимание труппо дережлаверев. В Тверозаев принсуствовал "Смят-Вессом", модяль 586 Что-то повобное есть и в Гойоми. И в руках у теров. Джорраж Клупин в Тот захита ра россовет", котор, оп усливенное жестикулируя перед запоженией, объесниет ей, что его синицовые другая бетатот удо быстьере, чем окис. Товых он упутабтем, что в же в ремя "тутоо" игр и й фильмы. Просто "пущию" е фильмох куда пущив запоминаются. Хотя бы потому, что выгляят" кож настоящей. Так что, добы сориентировогть вас, лучшего способо, как привести пример из известного фильмо, и на промумовым.

Но выв одини продвижком но нашей улице сейчас станет больше. "Калел-Петом", данно-становые чуловичые слибро. 367 магную. Тот, что под третьми комером в Holf-Life . Вентингруммая полизе нас таколом, доверный примым, барабем на шесть патронов. Револьверы серии Руйбел поставляются в продажу с 1955 года, но сейчас вантускогога толко и штумным исстерсими СоН Сизибол по нацяянауальным загказом, в виде Руйбел Elite . В общем, не пистолет, и мента.

# Контрольный выстрел

Мы россмотрени почти асе из наборо "реальных" пистолетов, которым нам пользуванся в комытьерных игрох. Прикодится принаточно то изменество реального оружен вано проиграмовт количество реального оружен вано проиграмовт количеству оружия выграменного, больше своянств к простым жавоними, доть тублике изведения заравных Созалым и больше своянств к простым жавоними, доть тублике изведенть замим, не имее тверарого и проверенного фундаменто, токое не всега укратога доску «тигасконным» профессионалии. И подобной сосновой часто взялного заявного реально существующие стволы, которые служили подями вбурт служили подвями стволы, которые служили подями вбурт служили выше очень долько.

# Пишите письма

Если в холите, чтобы мы проволожения обзор оружен из различных игры на строниция. "Монием", то пиште на са ареле илиженов том четеро-молайоли. В тисьме уксазывайте, коски миненно темно вым болев всего нитеро-кол. Скотит и ном протиченность сборово мунят стилько ответство и председать вым но гладиостволь-ном сружени (деробаниех тиля "Спос. 12" и "Монсоберт 500") 8 и домост, вы хотати бы побращие учить с сейтеро-ком но том, кок инстас осмостяли игр преределичаются их возможности (Пиштельной усторительной изгольком и стильком и предели и предели и возможности (Пиштельной усторительной и затом вы можете вщесть на врезке "Зночета из вы, что")? В. Пиштел. Мы просседание возможности предосседание возможности (Пиштель и предосседание возможности в предостедание возможности в предостедание возможности в предостедание возможности (Пиштель и предостедание возможности возможности возможности возможности возможности возможности возмож

Ровно год назад в "Игромонии" вы могли прочесть интервочейшую статью Алексев Свириарам "Весевце истории укран не покажет ваш ", в которой овгор рассказывал а очешлика казусах, с которыми стальтулись разработники компании Nivol Interactive в хаде создания известной всем и каждому игри "Промятые земли".

Статъя "Исповедь маленького бога" в некотором смысле продолжовт тему "Веселых историй" и знакомит вас с тем, кок на сомом деле обстоит работо сценариста в отечественной играей комприни

Panners

Алексей Свиридов

http://www.nival.ru

# МСПОВСДЬ "маленького бога"

Неделяю одна милла делушка в несоей бестра мазаколо мей «Халевьям» (согом. Не в тако съяжде, что я кросия как Алолгон, толька росту матра делу матра делу в порад моей подобесси В ченто она право я — сценарист в фирме, котороя уже пят в оничности росту матра делу в стором уже пят в оничности росту матра по право за только право съяждениемо по в сему меру — от Штотов до Тайзона (соль собой, включая Гоской и делум стором. Вышего СССР)

В общем-то, доля справедливости в сповах дваушки всть действительно, моя власть над создавремым миром очередной игры, по идее, не ограничена ничем: захочу, чтобы этот мир был формой с бублик, а солные висело ровно в дырке - и будет мне солнце в дырке. Зохочу, чтобы вот именно здесь стоял город, назывался так-та и жили в нем люди по таким-то законам -- и будет город, с такими, как я сказал, законами. Захочу, чтобы вот этот симпотичный порнишко окозолся предателем и сволочью -- и будет сволочью, никуда не денется Хочу - войно будет, хочу — мир заключится, хочу — Черный Властепин восстанет из Мрака, хочу — симпатичный парнишка, который предатель, уконтропупит Влас телино именно блогодаря своей сволочной натуре. И кажется на первый взгляд (особенно че-

ловеку, долекому от игровой индустрии), что делоть компьютерную игролегко и приятно, о уж мнето, сценористу, и вовсе полная масленька о зассебе пиши, что в голозу взбродет, лиць бы попричидизей до позоболия

Эх, если бы и от быко действительно так! Братая Струтоцене провильно прадупреждоли богом боле объекть трудие Амлаленком богом еще трудиев Тем более когда мир, в котором ты притеждуель на роль Саздателя с большой букви "си", — всего лишь компьютерная игоо

### 444

С чето исченоватся нараз Жол из странен с ругони То есть ват оканара, соторов только что выпустико превыдущую игру Пооты випустико и предовленную вероию, потому исправленную вероию испоравленную вероию, потому исправленную вероию испоравленную вероию, и чето Проект законней, инда и инчинать новый чето Проект законней, инда и инчинать новый вот тут-го и ночиноватся та скомы ругоны. Офици ально ока носит нозакний "обсуждение понем чуть ли на каждый день, и каждый раз ночи инстата сно вежитой и карренто, разгоничностся на спекциентом точка и с разможево-ими ругкоми со стороми стательную проекты.

Когим бурят новый провет? Но этом этсле сценорист вообще лицо совещательное, впрочем, кок и все остольные. Идет выбор глобатьных вещей — жонро и стиля. Само собой, что этом устуст в сего размые ктого ментает с косименской стрателии, чтобы поверы-блостеры, чтобы зведалей котстемы, и соворить слымо было Ктозведалей котстемы, и соворить слымо было Ктопросто так, а ради Светлого Дела. А еще кто-то подает голос раз в час, и голос этот произносит одну только фразу. "А довойте сделсем квест!"

котел бы делать отнодь не единственный критерий. И может быть, доже не сомый вожный, ибо есть такое понятие, как "рынок", ~ о требования и тенденции. И окончательный выбор стратегического направления работ не может быть выбран без учета требований рынко. Пусть у того же сце нариста есть идея гениальнеищего квеста в постъядерном мире, но если ожидается, что к моменту окончания нашей работы над такой игрой на рынке появятся десятка два кеестав примерно на ту же тему, -- само сабой, что нам вылезать с еще одним таким же будет просто бессимстенно Или же наоборот только что вышла игра, , ну, скажем, в которой очень активно используются разнообразные приемы скрытных действий воровство, неслышное передвижение, хитрые приемы отвлечения врогов, и утомившиеся от бес



канечного "убей-их-всех" игроки сметают ее с прилавков. Если не протормазить и сделать нечто похожее, то мажно услеть к пику спроса!

И можно сколько угодно проклинать закань маркетинга, по которым надо браться вовсе не за то, что хочется. Увы и ах -- создание современной игры процесс весьмо дорогостоящий, и заниматься этим, не планируя возместить роскоды, могут только очень богатые фирмы Из этого правила есть исключения, когда игра, сделанная, что называется, "для души" и "на коленке", становится бестселлерам, - на этих исключений раз-два и обчелся

### AAA

Иток, споры идут, идут, идут И в принципе могут идти до бесконечности, но такого заласа времени у команды нет Наступоет момент, когда пуководство фирмы, язвесив все аргументы громкасть голоса и размах жестикуляции обыч но как аргументы не принимаются), прини решение; игра будет ТАКОЙ То всть — в ТА-КОМ вот жанре и с ТАКИМ вот общим стилем Например будет наш новый проект ракевой игрой в мире фэнтези и с уклонам в те самые ныне

рое потом можно конхретизировать и расписать по деталям, которые это настроение создают. А идея собственно зачаток сюжета

Теперь спедующий этоп: надо все это из образов и настроений, понятных только самому себе, перевести в письменную форму, понятную любому другому. И ноконец, результот выносится на обсуждение -- вот тут-то все и начинается Пеовые отклики обычно очень положительные "Свиридыч, отлично!" Свиридыч кивает, но не расслобляется: он уже опытный, он зноет, что когда дело дойдет до серьезного разбора, все

И вействительно, начинается разбор, который скорев похож на обработку позиций движения Талибан американской авиацией. Для начательное бомбометание с горизонтального полето. Он вежливо интересуется

Вот тут у тебя такой эпизод, чтобы пройти в бощню, нужно открыть тайный ход, скрытый под водой. Для этого герой должен открыть плотину и опустить уровень воды

— Ну2 А что такого? — наивно интересуюсь я - Да так. Ты понимаешь, что мы будем догжны

пересчитать всю проходимость на карте? А еще у нас вода одна на ваю карту Делать отдельную воду для твоего озера и аля остольной корты принципе меняты! А еще, плотину, воля в одном месте должна опуститься, о в другом подняться. Ты представляешь объем

> Отбомбившись, лидпрограммер уходит на ние уже зоходит очоро вательная атаманша ху

- Леш, вот тут у тебя, все в той же башне. Ты пишешь про то, что том в подземельях томятся плоды экспериментов могов, монстры, полулюди, полузвери И что они все такие уродливые, и так далее

- Hv? А что, трудно - взять часть модели от человека, часть от зверя. Или там руки непропорционально удлинить, или голову уменьшить? Это же будет впечатляюще!

- Да нет, все здарово. Талько каждому токому монстру придется свою анимоцию делать. А анимоций у нас . Так, дай посчигою. Спокойно стоит, лежит, потом поход ка, бег, атака вверх, атака прямо, отака вниз, смерть, еще что-то, переходные. Короче, Свиридыч! Ты очень здорово все придумол, но нам на это придется разо в два больше времени потратить! У нас этого времени просто нет!

В голосе прекросной художницы звучит искреннее восхищение моей фонтазией и столь же искрениее сожаление, что эта фантазия чикогда не воплотится в жизнь. Мне, конечно, ее сочувствие приятно, но увы, приходится забыть о нем: на брегощем полете приближается гейм-дизаинер, и по его лицу мне уже ясноштурмовка будет жестокой, и снарядов хватит

 Короче, — говорит ан — Про горбухи в са мом сюжете мы потом поговорим, а свичас меня вот что интересует ты тут что-то нописал про то, как герой берет кого-то в плен. Меня интересует, кок это будет выглядеть с точки зрения игры? Кок ты себе это представлявшь?

Я в ростерянности. Черт его знает, честно говоря! Я писал сценарий, и не думол про токие мелочи. Приходится импровизировоть

 Ну Ват герой дерется с кем-то, у врага жизни остается, скажем, 5 процентов от изначальной, и врог перестает драться, а переходит под контроль игрока

 Под контроль? А если у игрока уже под каж тролем максимальнае количество персонажей? — Э Тогда просто идет следом

Афигительно. Вот герой ползет по-пластуноки мимо вражеского потруля, а следом за ним идет себе пленный. Так?

Ну., Если потруль, то пленный сбегает к нему И патруль заводится на героя

- Ну допустим, хотя тут тоже горбухи есть. А что будет, если гарой дератся с двумя врогоми? Олного почти убил, другой полон сил? Первый тоже сравтся в плен? А если драка один на один, герой почти при смерти, враг ему все равно сдавоться будет? А всли в процессе драки все новые враги подбегают? Или, допустим, герой со врогом из луко перестреливаются. Что, враг в конце бросит свой лук и неторолливо пойдет сдоватьможность, брать в плен?

- Ну как же! Герай от пленного получает све-

-- Ага А если играк пленного убъет?

- Ну . Возьмет еще одного. Можно сделоть, чтобы все строжники знали секрет. И в зодонии но миссию сказать играку, чтобы он не убивал, а

 Афигительно Ты сам, когда в игры играешь, задания читаець?

Я молчу — а ведь и вправду, не читаю

 Игрок всех перебьет, просто из вредности, и своих и чужих. И все, и застрянет Вроде и "геймовера" нет, и продвигаться дальше нельзя. Короче, я считою, что идея со взятием в плен плохо Гемора с реализоцией много, а толку никакого

Я уже все — морально сломлен, я уже ищу на складах белые флаги и готовлю телеграмму в ООН, что готов к мирным переговором. Хаl Обродовался! Роздается нарастающий грохот двигателей (на самом деле

двиготель авто





венноя деятельность сценориста. Хотя, кроме него, в создотелях окозывается еще десятка дво че повек Ибо сценарий сценарием, но то, как будет существовать этот мир, зависит от программистов А то, как он будет выглядеть, - от худож ников А то, как он будет звучать, -- от звукоре жиссера Ата, как персонажи будут жить, разви ваться и когда умирать, - от гейм-дизайнера А то, чтобы все это сложилось воедино, — от менеджера проекта. Сповам, много нас, маленьких богов, которые творят будущий мир!

И у всех свои трудности. Например, у сценариста: для начала, то есть чтобы вообще как-то начать придужывать сюжетную линию, мне нужно увидеть будущий мир, ощутить его настровние. Лично у меня этот процесс имеет следуюими внешний вид; я расхаживаю по холлу офиса туда-сюда, время от врвмени пиная попадающиеся под ноги стулья. Что в это время происходит в голове — загодка для меня самого. Что-та там ворится, что-то стыкуется, или наоборот, разва ливается на части, словом, идет некое действа, которое потом вываливается в сознательную часть мозга в виде настравния и идеи. Настроение то самое общее ощущение миро, кото-



мобильный, и вовсе не грохочет), и через пару минут в небе появляется сомый главный носитель тактического ядерного оружия... То есть, всли перейти от возвышенных метофор к суровой реольности, то это нош директор приехал. Он предупреждал, что, дескоть, задержится, но в обсужде нии участие примет. И принимает

далее) вариант сценария не принимается. Он прозрачно номекает мне, что время идет, сроки жмут, а невыдержанные сраки — это реальная зможность подставить весь проект

Однако все имеет свой конец, доже утряска и утверждение сценария. Восьмой вариант наконец-то одобряется всеми (с оговорками, но все

же одобряется), и начинается очередной этоп божественной деятельности, сом написал -

Теже, надо сказать, специфическое дело од но дело написоть "Герой узноет, что у орков есть письмо, из которого можно узнать, кто предотель. Он добывает это письмо." И совсем другое дело - придумать

Оценка юмора и характерности таже отнюдь не отдана мне сомому на откуп. Свое мнение выскажет и менеджер проекта, и гейм-визайнер, и дизойнер миссий, и, олять же, директор Со всеми ними, включая директора, можно поспорить, и доже отстоять свое мнение, но зачастую их аргументы оказываются сильнее

Свиридыч, ну вот это формо. Оно же

здесь совершенно не звучит! - Так ведь ват у меня комментарии написаны, как ее нужно произнести, и тагда она сюда ляжет кок родная! — я тыкою пальцем в "привязанный" к фразе обзоц объемом розо в четыре больше ве самой. Том действительно все расписано, с кокой интанацией какое слово говорить. с каким настроением, и прочоя информация для

- Слушой, это все очень здорово, но сам подумай — не дай бог, затянете работу, на озвучку останется времени в обрез и кто будет на твои комментарии смотреть и дасять дублей делать? И ведь против ничего не ско-

жешы Дейстантельно, уж лучше переделоть, чтобы уменьцыть вероятность ошибки до минимума По крайней мере, в этом месте. AAA

Именно этот этоп роботы сомый долгий, и пожалуй, самый счастливый Потому что примерно к этому времени игра уже обретает форму, ее уже можно запустить и увидеть в действии результаты своего труда. И на беда, что люди на карте могут вдруг забыть, кох шевелить ногами, и начинают пере-PRICEDINGS HORDOODS SHOWWARDS HO склоне, или что герой способен ля и чудвеным образом бить вга изнутри. Багов в игре сейчас, коечно же, миллион, ко тем не мемее

 в нее уже можно играть, и можно сомолично пробовать, как проходится свежепридуманноя миссия, или убодиться в том, что диалог действительно оказывается вовремя и к месту. Или не к месту, и тогда надо срочно искать одибку и лечить ев, проклятую!

В это время действительно ощущовшь себя гам самым маленьким богом, а всли не богом, то Видишь, как рождавтся мир, который до сих пор был доступен только "внутреннему зранию", как он наполняется жизнью. И если в нем что-то не так, то еще есть возможность, например, подойти к художникам и объяснить, что древнив разволины мне представлялись совсем по-другому, и художники сделоют новые древние развалины, а сторым найдут еще какое-нибудь примененив

И все вроде бы идет хорошо, главное ноправхи и добовки да хах же без них. И даже как-то забывается, что багом быть трудно. AAA

Ничего, жизнь напомнит. Не уставаю я оглянуться, кок подхрадывается новая страшная зверюга, имя которой рутино. Не знаю, где кок, а

сценарий. Он отвечает за все тексты в игре Нет, вы не поняли За ВСЕ тексты. То есть — и за пояснения в обучающей миссии, и за подсказки, и за меню, и за вопли персонажей во время драки, и за надписи типа "Не хватает места на



неподражаемой интонацией выносит верли

Детский сад — ромац

Что после такого обсуждения остается маленькому болу? Пряти повеситься? Да нет, работать Продолжать трудиться на блого будущей игры, продолжоть созда-

воть мир и сюжет, до ток, чтобы учесть и возмож насти программеров, и ресурсы художников, и въедливые вопросы гейм-дизайнеро. А также усердно выкорчевывать ромашки, избавляться от детского сода и отчитываться менеджеру проекто о проделанной работе. Кстати, менеджер проекта отнюдь не счастлив тому, что первый (а

ни с чем слутать . А заодно погично и естественно объяснить, почему это письмо до сих пор ле-

Конечно, для этого существует специольный человек, дизойнер миссий В его ведении составление карт, расписывание им поведения. Но все равно, идею карты и примерное расположение, что и где, дол-

бывать. Чтобы путь к нему оказался в меру труд-

ным, чтобы место, где лежит письмо, нельзя было

жен давать ему я И примерно в это же время мне ора приступать к написонию диалогав Каждый персонож должен обладать своим собственным стилем розго-

При этом они должны говорить, с одной стороны, поменьше, ибо игзвукорежиссер офигеет записывать озвучку, о с пругой стороны если уж герою доется здание но миссию, то надо все разже-

далее И, нопоминаю, все это должно звучать "харАктер-



диске" Тут уже не богом себя чувствуешь, а негром преклонных годов! Тут наоборот, никакая кудожественность недопустима, а нужна четкость и однозначность, чтобы самый тупой игрох все понял. А вще (это так, до кучи) чеобходимо каждый такой текст проверить, чтобы он помещолся в отведенное ему место на экране Да, и не забыть бы, что в разных видеорежимах места для одного и того же текста может иметь разные размеры

И еще одно требование все должно, с одной стороны, звучать однозначна (это я уже говорил), а с другой — по-русски и не коряво. Труднее все го здесь с игровыми терминами, пришедшими изза рубежа, Вроде бы труда нет никакого, знай переводи с английского.

Ага "Дазз. Вот живет у нас в пещерах такое существо — "бехолдер". Этокий плавающий в воздухе зубастый шар с глазами. Традиция такая, что в игре в стипе фантези в пещерох должны быть бехолдеры. Без них пещера не пещера

Кроме оружия, есть одежда и дослежи, тоже в малом количестве разновидностей и из нескальких классов материалов. Ах да, а потом еще все надо проверить, чтобы в назначенное окошко влезало. И чтоб не дай бог не было ошибки во внутреннем идентификсторе, иначе вместо описания появится пустое место, а вместо кортинки доспехо — белый квадрат И можно заранее сказать: в отличие от зноменитого "Черного кводрата" этот белый квадрат воскищения публики не вызовет

Вот это вот все вместе и есть та самая руги на, от которой маленькому богу никуда не деться, и котороя по приблюжении игры к релизу отнимпет все большую и большую чость его времени. Честно говоря, заниматься вю просто скучно, но ведь нодо!

Впрочем, как говаривали в сторые времена, у нас все для человека, все во имя человека, все для блага человека. И ты можешь стать этим чеповекамі" Окучной Развлечения не застовят се-

бя ждать! На горизонте появляется Увожоемый Представитель Зарубежного Издателя Вообще-то у нас

обычно два издателя, один "свой", другой "ихний" Наш, российкий-ина-территории-бывшего-СССР издатель - душенька и папочка. То есть на самом деле это серьезная, крутая и, на вернов, временами жесткоя фирмо, но у нее есть один большой плюс я ни розу не заме вмешивались в процесс



А вот Уважаемый Зарубежный Издатель... У него тоже асть маркетинговый отдел, и он тоже имеет свои представления о том, кокая игра должна корошо продаваться. И если вдруг вму покажется, что у нас чего-то не так, то он не постесняется об этом сказать, причем не просто схазать, о потребовать, надо так И не иначе

Иногда эти требования можно отработоть "малай кровью", на бывает, что под них приходится переделывать довольно-таки многое. Нопример: надо, чтобы герой время от време ни получал подорки. Просто так, на халяву — для тех игроков, которые ухитрятся идти по игра, на замечая и не получая тех "премий которые им положены по сюжету Меня, сце нариста, это касается в меньшей степени, чем гейм-дизойнеро, но тоже - приходится добовлять диалоги и вообще придумывать кокие-то мотивации того, что герой вдруг ни с того ни с сего стал сильнее. И сомо собой, следить, чтобы это не вошло в противоречие с уже готовыми частями

ипры Кстати, еще одна больная тема взаимаютношений с Зарубежным Издателем — это имена и названия С меня семь потов сойдет, пока я придумаю более-менее красивые, запоминающиеся имена для персонажей, да чтоб не явно англаязычные были, да чтобы ни где в других местох не встречались. А Зарубежный Издатель проверит у себя и сообщит а вот фигушки. Имя главного героя на таком-то языке обозначает такую-то пошласть. И еще с десятко дво имен да названий завернет, уже без объяснения причин И свои варианты предпожит, от которых у меня на лице гримаса появпяется, словно пол-лимона съел да луковидей

### AAA

Однако прводолевавтся и это. И еще много чего преодолевоется, и наканец наступает день, когда мастер-диск уходит в печать. Праздновать и радоваться у маленьких ботов сил уже нету Кождый знает, что бы можно было сделать лучше, да не успел, каждый в глубине души опасавтся, что на дискв сидит последняя непойманная бога, в которой виноват именно он

Но игра все-таки выходит, и баги в ней, конвчно, есть, но отнюдь на критические, а так, по мелочам. Журналисты пишут обзоры, на игровых сайтах появляются ревыю, на форумах пишут игроки — и вот теперь-то маленький бог по имени Сценарист, а токже его коллеги, вместе создававшие мир, и узнают, что же на сомом деле они свелали

Врать не буду — эйфории никто не испытывает, но все равно, как приятно читать на фаруме в кочестве гласо народа безграмотные страхи какого-нибудь Васи Пупкина "Игруха клас токо жаль фажет быстра канчается када продалжения зделоете очень хочетца узнать что том дальше было!!!" Да и сдержанное похлопывание по плечу какого-нибудь польцатого обозревателяомериканца — "Конечно, сюжет не претендует на литературную премию, но все, что нужна ролевой игре, том есть," — тоже скорее воспринимается как похвала, нежели как упрек

А лучше всего прислушиваться к отзывам друзей и знакомых, которые даже не знают, что эта игра — и твоих рук дела. И если друг-знакомый начинает рассказывать, с каким увлечением он проходит новую игруху ("Кстати, Леха, рекамендую при случае, купи, не пожалеешь") и при этом искренне восхищается диалогами, которые в ней звучат, и предвкущает новые повароты судьбы героя.

Вот тогдо-то и начинаемы ашущать себя тем самым маленьким Богом, пусть доже и всего лишь для компьютерной игры Тем самым богом, которым быть трудно, но безумно интересно, и который в конце концов за эту трудность получит немножко счастья



Итак, как его назвать по-русски? Прямой перевод будет звучать просто глупо. А как его еще обозвать? И начинается — я вываливаю варионты, а придирчивый гейм-дизайнер их отвергает А вще есть целый букет терминов ролевой систе мы, то есть параметров, описывающих героя Ну, допустим, "стрендж" как "сила" сомнений не вызывает, "декстерити" как "повкость" тоже вполня катит А как перевести "стамину"? Тем более что это "стамина" у нас, с одной стороны тратится на действия, требующие повышенного расхода сил, например бег, а с другой стораны - на колдовство. Или "сенсивити" - ну не "чувствительностью" же ее называть?! А то игрок увидит фразу "ваша чувствительность повышена на десять единиц" и задумовтся --что ж теперь, персонаж над каждым убитым рыдать будат?

А еще, для попнаго счастья, есть такой класс текстов, как нозвания и описания предметов, причем описание никакой полезной информашии для игроко не несет, но при случае должно его розвлечь. Как говарится в известной сказке, "подобной пиши — названий до тыши" Я не шучуг к примеру, у нас в игре пять розновидностей металлического клинкового оружия и шесть разновидностей металла. Итого — тридцать комбинаций Подчеркиваю — это только на металличе ское клинковое оружие. А асть вще каменнов, костянов, кристаллическое, всяческие дубины луки, топоры, копья, палицы, арбалеты.



Има "Акелле" в созмании игроков крепко увезано с морской теметникой. Эти ребято — одинственные в ощиві стране, кто всерава занивается морям и делает классные марском игры. Но игрова культура в России вща слишком нерозвита и слишком молода, чтобы по достоинству ко ценить. "Во перусимося "получил очень высокие рейтингя во всех игровых хаданиях — но покожите мие хота бы одиното чаповеж на чиста вшихи жинохими. Хоторый увлеженся этой игрой. Что, нот таких 7 это и нежудивительно. Какой у нос в стране средний водраст геймера? 15-18 лет. Дебраюльно интересователься варгеймомы в эту пору почти невозможно. Вот и прихо-дител "Акелле" рассчитывать на западную охудиторию, где процент вэрослых дядь, увлежношихся игромы, угде выше, чему на прежоводихся игромы, угде выше, чему насе

Но таперь у "Аколлы" есть проект, который можно назвять свеего реда компромиссом с суровой отчественной действительностью. Назывества от "Разырам верей" и далный можент изходится на финальной стадин разработки — а может, уже лежит на прилатаких (реллы назичене на конец феврола). В "Авхемай" не скрывого, то "Разырам морей" также рассчитаны на западную отудиторию. Но, поскольку эта игра всо-таки заметья ближа ок тароду, меж "Век Перусчикков", — оче может рассчитывать на призначие наших играков из числа тех, кто не прочь иногда пошевелить фронтальной извълиной.

Одлико, как поксазываем прыстика, будущее любой отечественной игры предсказать явсьма сложно. Поэтому мы не стали брать на себя раль аракулов, а просто решшили паговарить о "Рыцарях морев" с самими акелловцами. "Сомими акелловцами" на сей раз оказались тейм-дизаниер Андрей Белкия и босс компании Дамитрий Акрияев, которым — большое человеческое спасибо за содержатальную бесару.



# Новое плавание «Акеллы»

# Алые паруса и Черный Роджер на Фрунзенской



\_

# Морской бой

"Игромания" ["ИМ"]: Как появилась идея

игрый Андрей (А): Сеченая плонировался адальна и "Века Парусникае 2" пад ходовым назвиимем Phrother Мы хотелы сделоть нескольконивых колионий, ючитов, доробототь сегевой код и ке "акое прочее. Однако по мере того кол вгорящитовся разроботов, концерных адариа перероботивалась. И в конце кондее мы причить стальное вгра Так Phroteire развился в полистыю сомы стотрего было сместить геймилей от воргейма к таткие с уклоном на развите оциональной силоном на развите оциональной силоном на раз-

"ИМ": Просто в кокой мент вы решнли, что пучше делать иг ру, чем оддон?

А: На совсем. Просто количество нововкедений превысило предельно допустимую норму для оддона

Провет стортовал в изоне и создаволся двольно быстро Грофическое вяро у нос уже было, было тстова почти вся грофика А вот програмчую чость прешлось перегисств поти полностью Гребасании, преднемые, чем к арографиу Если в арографии имые, чем к арографиу Если в арографии имые, чем к арографиу Если в арографии вырисств, гочность физической изове ли и гож далев — то тактической изове ли и гож далев — то тактической изове пи и гож далев — то тактической изове

более понятным простому пользовотелю интерфейсом. Физика пологичнее, динамики побольше, спецьффекты покруче. Однака превращать игру в оркаду тоже не котелось, и в итоге был найдем удобовормый компромисс

"Дмигрия (Д): Доже мадають игру ию Золов убрите уже дугой каротей». — комосож компоника (Global Ster "Это адию из подроденения Свобы Ster "Это адию из подроденения так том петаного "Век поружения и петаного им деятельного "Век поружения 2" по закогу Тобе ТУТО — прим. рад. "Оно слене полужения из Заподе. на сегоднешний день продомо около том том становать из ко хороми будут продожи "Века поружения ко хороми будут продожи "Века поружения становать даже создания бесплотную синойникую игру.

"ИМ" Онлайновая игра хакого рада? Д: Все очень просто Двумерная карта, по каторой двигаются фишки-кораблики Многомного играхов. Есть модеротор Когдо две фишки встречаются, модератор высылает двум игроком сценорий из Age of Sail 2. И играки в опловіне срокочога в Age of Sail 2, а потом шлют результат модератору, и в земимности от исхода бож менятся расположение сли карте. Цепов кучо нороду в этот воргейм игро-

А: Прецедент с подобным оклайновым проектом подвит нас на расширение возможностей сетевой игры. Ну, дальше я буду иллюстрировать свои слова с помощью компьютера.

(Андрей золускает бету "Рыцарей".)

Измочально играму правигителя на выбор либо сырто выгоноро биту, либо ночать компонию. Конечно, он нажет сиграть и в науватильнери или из использовать реадистроценорове. Это, иститу, очень мошьый иструмент, повоспекций инелить проктическо побыв учения, повоспекций инелить проктическо побыв порожения в учение компонить и управне подлючения и учение и учение и учение и учение и возможность просто содаваеть свои коробле их, а при оправеленном опите — исключ компотичения и при отравеленном опите — исключ компотичения и при отравеленном опите — исключ компотичения и при отраженном опите — исключ компотичения и при отраженном опите — исключ компотичения и при отражения почения по учения и при отражения почения почения почения по учения и при отражения почения почения почения по учения и при отражения почения по

(Андрей демонстрирует редоктор, и на розмой глади моря за минуту вырастает архипели, менватся погода, потом росставляются корабли. На берегу можно поставить несколько фортов. Это самоставтельные боевие адиницы с определенной "броней" и холичеством пушес)

А. Что косовтся мультиплевро, то уже запушемы сарвара а системь Сепябру. Когда мура выйдет, срозу можно будет начать рубиться чераз Интернет: "Рыцори морей" специольно за точены под мультиплера, ле и можно будет поисовсе удобства. Например, можно будет поисодимиться к уже наумцей бизче или гросто пона блюдать за ней В бою всегда участвуют два враждующих флота, за кождый из них мо играть до 16 участников

"ИМ": В синглипеере будут, как и в Age of Sall, исторические сценарии бите?

А: В финальный вариант игры войдут гилотетические битвы. Исторических сценариев мы решили не делать. Игра арментирована не на крутых варгеймеров, не на хардкор. Люди, которым это интересно, могут импортировать сценарии из "Века парусников 2" Либо создать собственные при помощи редоктора Основной контингент игроков, я думою, будет вполне удовлетворен имеющимся набором миссий

(Андрей запускает кампанию, появляется стартовый экран с портретом игрока Портрет живо напоминает Диму Ахрипова, с которым я только что беседовал.)

"ИМ": Знакомое лицо. ")

А: Да, тут очень много знакомых лиц. . ) В частности, вот |показывает сабственный портреті Вообще, игрок может импортировать свою фотографию — стоит талько загнать **bmo-файл в нужный католог** 

А. Кампания включает ветеистое дерево миссий В зовисимости от того, выигрывает игрок или проигрывает, он попадает в ту или иную миссию Есть несколько вориантов завершения компонии. Вначале нам доют ко-



рых сейчас заряжен обычными ядроми Типов зарядов всего четыре

"ИМ": Типы короблей, типы пушек это все нз Age of Sall 2?

Д: Можно сказоть, из серии Age of Sail База данных на 2-3 тысячи кораблей принадлежит Take Two Interactive Данные в этой базе исторически обсолютно достоверны, и ради сохранения првемственности она использует ся во всех играх серин

"ИМ": А временной диапазон?

Д: Немножко сместился — это более поздние времена Кок раз изюминко "Рыцорей" в том, что на дворе у нас конец веко паруса и начало железного века Появились новые

> "ИМ": Броненосцы? "J Д: Ну, до броненослев мы еще не дошли, но близко Это эпоха борьбы за незовисимость Америки и чуть более позднее время, когдо начапи появляться поровые суда Это были самые первые пороходы, котооме еще имели поруснов вооружение, -- или порусники, которые могли, используя паровой дви гатель, ходить против ветор. Вля того времени обсолютно революционная явшь. Ну и тогдо же появились первые подводные подки - об этом мало кто знает, но это



"UM": ODWH?

А: Это зависит от дизайна конкретной кам понии Где-то один, где-то дво Между боями можно купить себе новый корабль на заработанные деньги. Можно продать зохваченный корабль. Можно повысить класс команды — тоже за деньги. Игрок растет в чинах, постепенно набирая очки престижа. Они будут выведены в финальной тоблице в конце игры, где будут показань и полученные награды

(Наконец, на экране появляется море, на поверхности которого покочивается наш боевой корабль. На горизонте моячит каробль противника)

А. Интерфейс очень гибкий. Окна можно как угадно перемещать или вовсе убирать с экрана Штурвал — одно из основных окон управления кораблем. Он взят из классической схемы "Века Парусников 2", где игрок может парулить штурвалом каждого конкретного судна У корабля всть два борта, кождый из котоистопический факт

"ИМ": Но вряд ли они использовались в борвых пействиях.

Д; Как ни странно, они именно для того и создовались. Они не очень широхо использовались и были больше на бачки похожи И, собственно, тогда же было положено начало морской авиации. Первыми бомбордировщика были воздушные шары, которые сбрасывали на коробли бочки с парахом.

А: .. В стремлении сделать игру ближе к моссовому понимонию тактических битв мы реализоволи и систему управления судном по схеме роіпт&сіск. Эта схема лучше всего проявляет свбя при упровлении большими группоми кораблей - при формировании формаций из не скольких короблей и построении их во флот Вот мы идем на абордаж

[На экране один коробль "пришвартовыва ется" к другому, и они застывают на месте.) "ИМ". При абордаже просто идет матемо

тическое сровн төристик экипажей?

А: Да, идет сравнение классов команд исленности мотросов, поврежденности корпуса и так далее В конце концов начинается резня, количество народу с обвих сторон уменьшается до тех пор, похо одна из сторон не сдостся. В данном случое враг сдался "Призовая" команда автоматически высоживается на захвоченный корабль, и он переходит в нашу собственность. Управлять им сейчас нельзя - по логическим и балансным Но после битвы этот карабль окажется в

нашем списке судов. Мы можем его продать, починить, переименовать... В этом материальный интерес игрока стараться захватить как можно больше «ораблей

"ИМ": А другие способы пополнения флота

А: Можно купить -- на верфи будут появляться коробли, которые доступны для продажи. Деньги заробатываются путем грабежа, продожи короблей. За захваченные торгозые судо играх получает чистую прибыль

Так, вот абордаж завершен Нодо отдать команду распутать тахелож. Кстоти, обордаж считался крайне опасным мероприа из-зо того, что такелож судов подчас сплетался намертво и они переставали быть уп-

\*ИМ": Другие способы атаки, кроме пушек и обордажа? Греческий огонь, например?

А: И граческий огонь, и брондары --- судокомикадзе, доверху груженые горючими и

"ИМ": Как обстоят дела с погодой?

А. О, погоды у нас много Снег, туман, дожди, грозы, штормо, ясное солнце Болев того, погодо динамически меняется в миссиях Она влияет на управление кораблями — не в такой степени, как в "Веке парусников 2", но

### Приключения капитана Блада, часть вторая

Второй масштабный правкт, нод которым работают в "Акелле", называется очень просто "Корсары-2". Те, кто помнит первую часть, будут довольны тем, как преобразилась внешне эта и без того красивая игро Геймплей тоже изменился, немного сместившись в сухопутно-архадную сторону. Ну а графике позавидовал бы сам Айвозовский Хотя подобные изменения вполне эакономерны, у них есть и конкретная причина Дело в том, что "Акелла" ведет переговоры с Microsoft об издании "Корсаров-2" на Хрох

Выйдет игра нескоро, но тем, кому понравилась первая часть, будет интересно поподробней узнать, чего стаит ждать от второй. Итак, место действия то же офис "Акеллы" Время пять минут. спустя после окончания интервью о "Рыцарях морей" Ответственные зо дачу показаний, босс Дмитрий Архипов, дизайнер-сценорист Ренат Незаметдинов и лидер проекта Димо Демьянов-СКИЙ

"Игромания" ["ИМ"]. Чем вторая часть "Корсаров" отличается от первой в плане геймплея?

Дмитрий Архипов [ДА]: Акценты сместились в двух направлениях. Направление омер один — игра делается "более приставочной" А второв - действие во многом перешло с моря на сущу. Суща у нас теперь абсолютно полноценная Если в первых "Корсарах" она была скорее давеском, та сейчас это поянаправная часть игры, с мордобоем, с большими островами, мы ходим не только по городу, но и по острову, встречаем кучу людей

"ИМ": Мардобой какого рода? Фехтавание?

ДА: Фехтование, стрельба **"ИМ"**: Герой прежний?

ДА: Нет, это уже не Николас Шарл Герова теперь двое. Они обо - капитоны короблей. У кождого из них своя предыстория В начале игры мы выбироем одного из двух. Мужчину или жен щину .) И в зависимасти от того, кого мы въби роем, второго геров мы встрачдем в клиестае NPC. Играть за одного и за другого героя мож

но совершенно по-разному То 6Cть — у них разный сторилайн, в тенение игры они постоянно то SDOMEVICE, TO MADRICE

"ИМ": А в конце женятся, na?

ДА: Ну, во всяком случав, без LATIONS

"ИМ": Будут ли кокие-то "перекресты" с первой частью?

Ренат Незаметдинов [РН] До, возможно, будут второстепенные зодония, ссылки, квесты Но в основном это "совсем дру-

"ИМ": Прохождение полностью "свободнов", или всть ключевые квесты?

ДА: Есть ключевые вещи, которые нодо пройти. То есть основная сюжетная линия задана более жестко, чем в "Корсарах". но зато у нас гигантская система генерящихся

квестоя "ИМ": Я слышал, герой больше не будет

ДА: Да, вначале мы создаем свою партию Наша партия везде нас сопровождает, мы сами повышаем и роспределяем характеристик Причем в партию можем взять любого NPC ме, пардон, портовых шлюх

"ИМ" Сколько персоножей может быть в партии? Какив есть классы персонажей?

РН: Их может быть четверо, включая главно го героя. А классов у нас нет. Но играк сам управляет ростом характеристик персоножей Одного можно вырастить качком, другога тарговцем. Даже добравшись до максимального уровня, персонаж не может быть суперменом во всем. То есть за счет баланса внутри партии игроку предлагается создать что-то токов, с чем будет удоб-

на, харощо и правильно играть "ИМ" Можно ли собрать флот, как в первой частий

РН: Да, флат может состаять мак четырех короблей. На них назначаются капитаны, в бою им отванатся панказани Но не как в RTS, с помощью кликов, а через команды — атаковать тот или иной корабль, выполнить такой-та маневр САІ мы поработапи, и я думаю, это будет ляющим, чем в первых "Koncapar"

"ИМ": Кок изменипась "сухапутная" часть

Дима Демьяновский [ДД]. Стали более сложными города Можно драться в любом месте Подошли к кому-нибудь, поговорили, поссори

лись, прям сразу достали шпагу и давай его Таверны, губернаторы — эта все сохранилось На теперь тут другая геометрия, более драмати



На палубе теперь есть матросы Они бегают, падтягивают такелаж, сморят за борт Конечно, это fake, на очень качественный Количество людей на палубе ровно численности экипажа. Таке-

дялычхся

лаж прорисован до мельчайших деталей и движется, как на настоящих караблях Может и порваться Мачты могут упасть. Словом, все по пожеланиям тру-

"ИМ": При обордаже будет видно, как дерутся комонды?

РН: До, будет месилово на палубе, брызжущая кровь, словом, вполне реальное зрелище У игроко в зависимости от его умения фехтовать будет возможность повляять на исход боя Вид от третьего лица, он бегает по палубе, рубит врагов Но за счет одного лишь навыка фектования он не сможет, как раньше, победить при заведомо

"ИМ": На какой стадин находится игра?

ДД. Фактически, мы уже на стадии технологической демки, которую мы вскоре предпологаем выпожить на всеобщее обозрение Таким образом мы начнем раннее тестирование



"ИМ". Место действия прежнее? ЛО: Нет. новый архипелаг представляет собой продолжение прежнего к югу

"ИМ": "Морская" часть уже готава? ДД: Можем посмот-

(Мне показывают море и корабль. Я долго кручу камеру так и здак и честно сознаюсь, что лучшего моря на компьютере в жизни не видел Оно - настоящее На волнох играют сатин бликов, бегут барашки, воды колышется, как жи-

ДД: Естественно, токая красота возможна на картах типа GeForce 3. На картах пятого поколения все будет не много попроще

вое существо )



Как известно, игры появляются не ет благодаря разработчикам. Но эжду тем, что сделали разработчи тем, что в итоге ставят на свой ком но не все знают, каково это на вкус быть бета-тестером. Не все знают, что это не только почет, и что почет — в по следнюю очередь. А в первую — пот и ровь, которыми тестеры себе этот но вт заробатывают. Причем почет— вещь абстрактися Пот и кровь— вполие реальные

# ВС МП вид изнутри

# новости

www.3dcenter.de/dsc/inclex\_english.php3
lysшин шроитрывствль демак для "кутовки" — Вете
w Стефог — ворос во версия 1.27. Для те линте паток версий якоримой "Каки" Damo Show

ике, сели токие, кончено, есть. Создатель коютто

www.planetqueke.com/animal/ uc, costaxuuca wat Animal Arena, suinyenin

\*\*\*\*\*\*\*

# Corkscrew www.planetquake.com/fire/corkscrew

Я наконец-то понял, зачем многоуважаемоя id Software включила в релиз ненного цикла 5-10 сякунд Можно, ко-

третьего "Квейка" ток называемые "дос нечно зосесть где-нибудь но дольней месьме корть Сделоно и для того платформе и отстреливоть электронных You fragged Major и**ла с нобо**с

чтобы но них играли в мод Corkscrew Corkscrew — это stagio по-квеиковски Суть та же у каждого игрока есть только адна пушко (в донном случае это рельса ну или нечто но нее очень похожеет если вы попадаете из нее в противнико, его разносит на куски. Такая ерунда как броня и аптечки, на уровне отсутствует в принципе. Зато присутствует квад и проч не артефакты, и море одоенолина

Я никогдо бы не подумал, что от игры на "касмических" картах можно получить такое удовольствие Тот же dm17 просто заиграл новыми красками Совершения казалось бы, бестолковая карта с кучей джамп-подов просто идеальна для игры в Corkscrew Pexxim Accuracy Challenge, ляток ботов, фраглимит 150 - и вперед Галовной мозг просто отключается - никакой тактики, стратегии и прочей ерунды Дикие прыкки, перекрещивающиеся розноцветные следы от выстрелов из болванов, включив "приближении" но это схорае будет напоминать стральбу по курицам (вылитый Moorhuhn) Кстати, игра в Corkscrew с ботами мс

чет удовоетворить даже сомого взыскательного игрока. От них требуется лишь « большие мастера Даже не знаю

кем будет играть интересчее, с ботами или с живыми противникоми Люди наверняка не смагут вести себя так безрассудвие для получения удовольствия от модо

Никуда не делись знакомые медальки омер, треекчуе) для любителяй потвынуть экране ведется статистика выстрелов и голодонии — оччень приятно

Словом, мод Corkscrew лучший способ дать отдых измученному свесия ми мозгу Получае: высшим балг Рейтинг "Мании" ##### 5/5

ARREADORANGE ARRESTANCE REAL AT TOURNAMEN

# Eavy's XMas Bonus Pack http://eavy.beyondunreal.com/

В этот раз внимотельному осмотру экспертов "Монии" подвергся рождественский сборник модов и мутаторов от Еачу очень уважаемого в определенх кругох автора Чудеса оптимизадии пять "приблуд" весят всего 30 кмпобайт Удалось ли овтору влихнуть в этат объем что-нибудь стоящее? Читайте обзоры и решойте -- иметь или

# **DominationPlus**

В оригинольной версии Domination, поставляемой вместе с играй необходи мо было захвотывать и удерживать три ключевые точки уровня, получая за это очки. Чем больше тачек контролировала комонда, тем быстрее рас ее счет По беждала та комонда, которая первой

две точки -- столо обсолютно неприме нимои Число интересных игровых ситуации, равно как и объем выплескиваемога в кровь адреналино, взлетело под небе со чего стоит перехвот одной точки в последнюю секунду отсчето. А возмож мость уграть несколькими комондоми



доходила до установленного лимита Бымотч г у асгием трех и 6, пее команд нг

Варсия от Едуу изменяет правила коренным образом Точек по-прежнему три, одноко для получения одного очко необходимо захватить и удержать в тече ние 10 секунд их все Прежняя тактика оторваться на пару десятков очков, по сле чего стораться удерживать только

алесь используется вовсю: три команды и бессонной ишчи Двумя командоми иг рать тоже интересно, но значительно

проще, а четырымя — слишком сложно Непостатков не удалось найти даже при ярком свете и под пупой — сказывает ся огромный опыт автора. Результат обсолютный musthove для любого фонота Dom nation, да и обычного играка тоже

# MonsterMadnass

MonsterMadness чем-то напоминает

Рейтинг "Монии" первый взгляд, мутатор своего собрата Bad News (см. "Играманию" №9'2001) Однако сходство за



Мод предназначен для БОЛ

THE RESERVE OF THE PARTY OF THE

иним мутатеро, особенно нод Виќеї і гол — сведоми, <sub>до</sub> реке оставляют пули в "замевленном" разриме. В ого нишее время пос ждет новах верою этого потинымаль

# -

Точницартивнится повети сфриется разрабе под\*-можеривации Spatial Feor Проем быт силтивия измоти разработнеят викот не моти помонерта. о сфриется свое комену, такое то пробыме в прошлом, в работо илит. Авторы обещают вительных смотружения, техновительных сосий, техновительного образования, техновительных сосий, техновительных просожения, техновительных остана при инительных обещения выпорат выпорат разработнени, свроине томорит When it is done.

# www.planetunreal.com/reemvorte

ссе длиже и опиже овари, полициалых, свыра ракавмой модификоции для **UT** — Ореганоп: Na Pali, Проби - заучкой решени — сради актеров, принимающих най-участие, зачесалот Спата, ронее рефотавшия и

жиотини модохи для Holf-Dis. Корти прохлически за тес День — в Ohr ис оруже повидка 700 к. Также происвию: «Всеждения а розморох мода — эн от — дент в соиси: 2003/00 милофай

### www.per#m.com/movieunrealplusplus

почается талько в присутствии в обоих модах животинь из Unreal B MM монстров не надо вызывать — они появляются соми. Однако обо всем по порядку

Зпобные монстрамо (Босол'я розапизма породь, повежвансь на корте эсетьвоот зо одном месте и наченоот высматриваль игром верми посте его (игром) обноружения, димал, обласиять не моде обноружения, димал, обласиять не моде монстр, срывовь с месте, броссется погоно, провою ценког в консыму по корте их ностинами но, но только в том случае, когдо они подбетают по одному. А поскольку по корте их носится штух десть, частенько возникают ситуация, когда вывесть приходится срозу на ческольком фронтах остекцая выже — мутотор пределазначения только в том случае, когда повесть приходится срозу на ческольком фронтах остекцая выжения мутотор пределазначения том одность образования в стекцая выжения в остекцая для игры преммущественно но больших кортах, инсие времени для изимитожения других игроков просто не останется Хотя это не столь важно — за убийство монстра тут получаець такой же фрог, как и за истребление ближнего

Играть интересно На больших картах здорова добавляется дин-амики, поскольку не приходится догго искать соперника. Но небольших картах игра вы рождается в бешеную бойню — лихорадочное клацаные мышкой и пульс за

вие конфигура "ионнога меню — порометры игры настроизактся исключительно через файл серверных настров В дать, но Есгу резко напал приступ лени Рейтинг "Мании" — 5/5

Недостотком мода является отсутст-

Рассмотренные дво модо являются "локомотивами" сборника — пок стоит устано вить хотя бы из-за них. Теперь вкротце о трех оставшихся про-зведениях

Highlander новерное, самое большое разонорование (борника Как написанов политира и выполнения и выполнения и выполнения и выполнения был смертыми, и единственным сполоб их убить выпорев в голову Задумам интервеная, но мар бонольно не роботает — повреждения игрохам ноносятся токие же, как не обычной иму Ждем лотке.

Тоштателей Mutator — этот разони призави бороться с насогорыми троксами, аро ав Impoct Jump или имногогротного использования Translocotor для выправания и пропости. Касие то незоваварения розуют, коме-то, необорот, разочеровывают впекателения от игутатора иводнозначены, но, по большому с чету, талку от него немьюто Стовить по жалонию

ChestMode — этот мутатар позволяет использовать чит-коды любым игроком на сервере Подойдет в кочестве средство для раздядки погле тяжелого трудового дня Годится токже для клановых тренировох



# Тактическое руководство

Величовция стратения всех враминминения тоте конразонот SterCoff его поконения, к коми относится и выл погормів стули. Вистименным, выпушенным в 1997 году, она остается непревозденной до сил пор, и тотько у выпосия постаетьче у ученьшетия ве попутарность. На это произобрет не тоте скоро официалиные сързера Вотвела и тото, отношения чет гоздору же отрусствени отрочнейшего количества неофициальных серья— четорному нь базе Кобо.

Чем же так интересен StarCraft? В отличие от обычных RTS, в нем присутствует железный шахматчый баланс, благадоря которому кождов партив между игроками превращается в настоящий поединок интеллекта и реакции

Донное руководство на прегведует но то, чтобы описоть все основные стротегнческие понятия игры, тем более что полный сборини кавестных стротогий StarCraft вряд пи уместност бы доже в несхольних журнолох. Одноко, чтобы ноучиться достойно игроть, вам вполне хвотит описонных нами помемов, вдей и

# Основные ошибки

Учите, в StorCraft нет понятил такинческога праваскодства Обычные юнить ночального уровня порой бывают намного полезнени Воттестиватов и Станагов, на поделжения реговратов, то коревоет со временем, нопротив, те ке стортовые Деобот потрессий в секию куфективны, против тикелих Sigge Tanks и Ultralaks. Поэтком инсклага не тренебретойте их производством

Основной принцип стратегического превосходства в StarCraft заключеется в ком кожно большем количества контролируемых ресурсов, за которые и идет основное борьбе Если вы твераю контролирует большинство полезных месторождений, считайте, что победа уже в

Многие новички совершают сервые найцию ошибку они кок бы когият ресурсы Внимоние в сервезном игре на рукох игрока чексотра не делжно бить богие 300-400 евримци инчератова или гоза разумеета, только если он не отклады воет их на постройку касаго-либо здания, например, для Сотплот Сеrter



Печально наблюдать как противник разносит вашу базу а вы, облодов ог ромным количеством ресурсов, не в си-

исходя в за вышескозанного инжегда не строинчивайтесь постройкой одногодвух здочий для производство войск. В противном случае вы волеи неволей на чинаеть Вессмысленно кыт ить ресурсы, в то время кок могли бы потротить их но за время кок могли бы потротить их но

не гля бо тее ценног тимогра не сиотими "в очередь". В то время как вы токтлогь одном Вотиско очередь на лять Магнев, вы моли бы мине вът токть довней то коазть в сождом по одному Могле, нуже чередь зимуту у во было бы теть Моглев и достатричите количество ресудсов для закожно нежой пятеры!

Не пренебрегаите разведкой Запог победы вавремя выбрать стратегию игры с учетом ме топ, ложения баз противника и расы зо которуко он играет Обидно, когдо выпостроимишесть Tanks и шесть Valters, јухика, что вош противнии притисс о тут вас отакуют воздушные Мыа изка зергов. Опытные играли свудмого-восымого рабочего обычно посыпают на разведку

И населец, кос бы его очевадно им вучлов, промого исследуяте се воды войско, ряз учингожение протвения. В запасно на учинеросеные очинга! Ес на вод, опочент морятся настолько кул час посло вом нектолько бытестурная двиструкте уверенно 15 20 туростіжк или Огадооло быстро розвестя влин его могучня на го могучня на го могучня учине запасности на гом потучня на гом история пот висто розвестя влин его могучня на гом потучня на гом розвество розвестя влина его могучня на гом розвество по дви запасности в потучня на гом розвество влина за потучня потучня на гом розвество в потучня за гом розвество в гом розвество в гом розвество в потучня за гом розвество в гом розвеств

## Математика

StarCraft содержит месколько очень важных математических понятии сущест венно влияющих но игру. Не зная их, вы можете сове, з ить мнажество оз ибся.



1) Все юниты имеют опраделенный размер: малый, средний или большай. В зависимости от размера определяется воздействие но них различных видов урогно

3) В игра существует повитие Splash Damage Это зоны параження так изи иного оружия (Хонты са Splash Damage поражают гразу ческолько станцик абілина враска. Панада вывіствия бывоет раз личной Splash Damage паразделентся личной Splash Damage паразделентся пода этито Таково у пава до на поражения, вум утаже будят намесен урон Во втаром случее урон в зоне поражения инористия станох вражесьму онитам.

4) В StarCraft существует такое понятив, как "формула брони". После того как -смечуютер определяет размер отокуемого юнито и высчитывает первичный урон, из полученного значения вычитается количество брони, измеряемое в единицах В приведенном мной примера с Firebot и Jtransk последний получает урон в 4 единицы Однако если Ultralisk еще и полностью проопгрейжен в плоне брони, из ноносимого Firebat'ом урона вычитоется 5 и получоется в итоге -1. По логике SC Inpoшу не путать ее с математикой і это означает чтобы снять единицу жизни, Firebot должен удорить Ultralisk'я два раза. Не очень-то выгодно. Мораль — сторайтесь опгрейдить броню, как только появляется такая возможность

# Базовые понятия

II Rath (раш) В паравлав с антиністо газані "раш" саничної станит і пот газані "раш" саничної быстра стані, "киновенняй удор", что полисства отражаєт уда відо удор", что полисства отражаєт уда відо удор", что полисства отражаєть саничної відо станичної станични с

2) Детектор. Некоторые кониты и здония — токих по дво у кождой росы — миеот стотус "детектор" (он укозан под их нозво-ием). Они молут обноруживать неви димия или закопанные в землю юниты, от-

3) Зона рабочно. Сомов важное простроиство вошей базы рядом с минералами, чле находятся рабочие. Опытный противник гарается прорваться прежде всего туда.

4) Drop (дроп). От английского "сброс" Это действительно сброс войск на бозу противника. Обычно -- хитрый стратегический прием, в результате которого враг может понести огромные потери в экономическом плане. Как правило, "прологот тяжелых юнитов, тех же Reovers, для уничтожения рабочих Можно сбросить также невидимых юнитов, которых противник не может атаковать ввиду, например, атсутствия детектора Дрон схож с пошем по целям и воплощению. Для защиты от доопо необходимо всегда ставить рядом с рабочими каков-либо средство ПВО/детектор (скажем, турель у терранов), а также остовлять охрану Одной лушки вполне хватит, чтобы зодержать высавившегося врога до тех пор, пока вы не перебросите часть своих сил

мя как его пулеметы, атакующие назем ные цели, даляко не так эффективны. Громотное использование юнитов с учетом розличия в их оружейном оснощении дает нелложие результаты.

9] Double Damage (войной укра) 1-екоторые контин, в частности Рогова Zeeral и Тегла Goliath (1800), при отове исполет два бъстрых украе Урон от хождато удоров высочтивноется отдельно, и значение броим из общего уроно от отокурет украето стокурет Украетова. В пример украетова и западатова и при отоку Zeelal и начести вотокурет Украетова. В пример украетова и западатова и при отоку Zeelal и начести украетова украетова. В сотоко обраетова украетова и 1), а 14 (8 минус 1 при первом украе и стояма хеера и току у Zeelal и



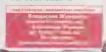
 Invinsible (cloaked). Некоторые юниты имеют постоянную невидимость либо же могут становиться невидимыми на некоторое время. Для их обнаружения необуслими вестотору.

6) Сатріпі (камперство). Это понятье о) Сатріпі (камперство), ото матгіримию из лессикона креїжеров, ото матко опредаляєт подек, предолічтовним смять на бозе и отстроивоть мощьме оборонительне люви. Стого тометим, что сидеть в обороне в SC — смерть. У во вскоре закончатся ресурси, и вм осточетесь не у дея Лучшоя зощита — нападетесь не у дея Лучшоя зощита — нападе-

7) Map Control. Осново успеха в игре — контроль над картой, что позволяет игроку успешно защищать свои бозы, в то же время не довая противнику атстраи вать новые и постоянно наподая на

8) Multiple Weapons (нескалько орудия). Некоторые ізниты оснацены друма видами оружия, существенно отпичающимися адио от другого. К примару, Geliath терранов грозен для воздушных конитов врага благодоря своим ракетам, в то вреврага благодоря своим ракетам, в то вреодин удор с уроном 16, он убил бъ Нутопайс бу которого 80 едини, дорова) зо яти удоров 16:5-90). Аток — убъван зо яти удоров 16:5-90, Аток — убъвенко, итобъ вънясти Нубга 18/4 о зо дану отоку, нужно натровант на него одинараменно цвети. Zeoldrio в Подобнай россияд действателен для многих сънтока, если зноть их хороктористики, можно более за д фенетивно организорокт отку убългануту

учеснымо органозовано тотоу ищем тотоу и 10 Высоти. В SC сене выгодно откого отчику, то веротность полодом в целе стинуй, то веротность полодом в целе отчику, то веротность полодом в целе отчику посктотом, водучиние очини и т п I ноземье очини не Видет того что искодится выше неку То велеет положение но высоте ицельной полицей для обороны — впрочем, кога в изили. В





# Киберспорт



# Обновленный OSP

Как и предпологолось, "финальноя" версия OSP за номером 1.0 оказалась во все не финальной. Уже появилось обновление до 1.01 Основные изменения на харте ospdm12 изменены респауны, а также расположение "рулезов" и оружия, изменено меню DEMOS для показа демок с расширением dm\_67, cg\_fov увеличен до 140

# RtCW собираются включить в програм-му турниров CPL?

По кройней мере, глава этой организа ими Энджал Муньез заявил, что Return to Castle Wolfenstein будет представлен на трех турнирох СРL 2002 года. Играть будут, как и в Counter-Strike, командами 5 на 5 Может быть, это начало новой эры в Теат Deathmatch? В любом случае ясно, что популярность RtCW в ближайшее вреня будет расти

# Изменения в с58

Официальную команду рассийского портола Cyberfight покинули два известных квейкера: Hanzo и Red-White Причина банально — не у всех получается савмещать профессиональную игру в КуЗ и личную жизнь. Похоже, спортивный век профессионального киберспортсмена близок к таковому в гимностике Главные услехи — в 15-20 пат. а потом учеба, работа и - прощай, "Квейк

Зото в с58 вернулся Shudzy, ток что но данный момент КуЗ-шный состав выглядит следующим образом: noBap, Morfel, Polosatiy, Shadzy

# Moscow Brood War Cup



Московский Кубок по Brood War, о котором мы писали в прошлом номере, собрал в итоге весьма впечатляющее количество участников - около трехсот. Участвовали не только российские крафтеры, но и киберспортсмены из строн СНГ и доже из Кореи Кубок состоял из пяти туров, и первое место в общем зачете занял (arky)Вгат Второе досталось А-МіF, а прочие места с третьего па шестое вновь оккупировали игроки сильнеи: шего российского клана отку Смотрите на ем диске лучшие реплеи турнира!

Проведение следующего Кубка по BroodWar пока под вопросом, поскольку неясно, какоя мультиплеерноя стратегия булят пилисовать по популярности среди нгроков в конце нынешнего года. Не забывайте — весной-летом нас ждет WarCraft III. и всли стиль игры не будет принциг ально отличаться от старкрафтовского, но него могут перейти многие киберспорто

# Онлайн-турнир Lure CTI

В отсутствие крупных чемпионотов ки беоспортивноя октивность, тем не менев, не затихоет Сборноя России приняла участие в онлайн-турнире Euro CTF. Игры проходили из московского клуба "Нет-Паме" техническое осношение которого пазволяет играть с приемлемым пингом Полный состав российской сборной Paw3r, Devil, Satan, Mikes, Dookie, Playa, Diablo, Desp, Vlad, Polosatiy, noBap K coжалению, несматря на громкие имена, на ши проиграли первые два матчо сборным Швеции и Исландии с одинаковым счетом

- 0:3 Правда, в матче с испанацами третья игра так и не была сыграна по техническим причинам, и сборной России засчи-

# Компьютеры победителям KIT

Не так давно в Америке завершилась пойн-пига Knightmare Invitational Tournament Победителем вышел известou clan Kapitol e cocrase Czm, Spook, Bloodshat, Ouijia Особого внимания заслуживают призы, врученные счастливым победителям, - 4 системных блока с кон фигурацией Athlon 1800, 512 MB 266 RAM, ASI IS MX-400 GeForce2 64MB

# "Герои" наступают В России расширяются перспективы

гретьих "Герова" как мультиплеерной игры Когда мы работоли над разделом, сеть компьютерных клубов "Палиган" совместно с Федерацией компьютерного спорта России объявило первый рейтинговый турнир по НоММ 3 Слово "рейтинговый" означает, что все участники турнира получат определенное количество очков, а победители, возможно, доже спортивные звания

Турнир начался 10 феврапя, в момент окончания работы над номером. Поэтому не можем Зато можем понадеяться, что укрепятся позиции "Тероев" в рассийском ки ра далеко не на вершине пъедестала — но

В следующем номере мы опубликуем краткий отчет о прохождении и результаты

# Студенты всея Москвы объединяются вокруг киберспорта

С 15 по 17 февраля в клубе CyberQuest бувят проведен первый в России межвузов асий чемпианат по сетевым играм. Зачинщихи веселья — студенческий портол Сачок.Ру и темотический сетевой ресурс по Need For Speed

Первый дань чемпионата посвящается Quake III Arena, второй - Need For Speed V. а третий, канечна же, Counter-Strike. На мамент написания новости зарегистрировапись команды от тридцоти разных вузов, судя по чисти участников в разных номинациях, первое место в плане популярности среди студентов уверенно держит Counter-Strike Попробовать свои силы в Q3 захотели сколо десяти команд, а играть в Need For Speed V рискуют студенты только четырех институтов

Оргонизаторы чемпионата обещают н только зрелишные баи, но и море бесплот ного пива для зрителей. Мы собировися от оярить на чемпионат нашего корреспанден га с фотооппаратом для фотосъемки и большим животом для пива. Читойте репор тож в следующем номере

# Игры WCG'2002

В первой половине февраля портол www.worldcybergames.com проводил се зе сование по поводу выбора игр на грядущие WCG'2002 В списке для РС были представ DRHIM Age of Empires II, StarCraft: Brood War, Counter-Strike, FIFA 2002, Quake III: Arena. Return to Castle Wolfenstein, Operation Flashpoint, Tribes II, Medal of Honor, Порази тельно, но на момент написания новости сверхпопулярный Counter-Strike занимол в этом списке последнее место — притом что проголосовали в общей спожности 24149 человек! Может быть, расклад еще изменится — голосование проводится до 14 февра пя Однако уже свйчас видно, что у Counter-Strike есть все шансы пролететь с WCG Плохо это или хорошо зависит от вошего подпри и винастоно оточници

# 24149 people have voted so far

Age of Empires II : The Conquerors = 10756 votes (996) StarCraft Brood War = 500 votes (15%) Helf-Life · Counter Strike = 10686 veces (9%) FIFA 2002 = 13106 veces (11%) Quake III : Arena = 16077 vates (13%) to Castle Wolfenstein 16704 votes (14%) Operation Plashpoint 12470 votes (10%) Return to Castle Wolfenstein

Tribes 11 13232 votes (11%) Medal of Honor 12334 votes (10%)

Ну а первое место с небольшим отрывом от Quake III. Arena замимает Return to Castle Wolfenstein! Видимо, фанаты этой новомодной игры проявляют ноибольшую активность в голосовании Если так пойдет и дольше, RICW новерняка войдет в пятер , «p WCG ■



зком и клюкав Empire Earth — генератор случайных карт. В него запожены элементы AI, позволяющие компьютеру каждый раз выдваять но-гора играбельный мал, а не очередную голую прерим, где да бижикайшего ресурса — три дня лету. Но гимпой чернослия подкрался со стороны настроек, которых очень мало. В разультате все случайные карты похожи друг на друго, как две капли воды. Наша задача — внести творческую нотку в процесс малмейкерства и добиться разнообразия в коненном прадукть.

Давайте сделаем карту, как ХОЧЕТСЯ НАМ, а не как нам разрешили разрабетчики.

# империя иллюзий

# король-то... голый

Скрития для служайных корт помещаются в "титефайта, празичающами по арвасу «Каталог игры» Дова (Каланам Мар Scripts Кождый из эти, фойлов ссответствует определенному читу случайной корты и замистаует у него ими. Напомис, что такия типьов (а соответственно, и "титефайлов) насчитывается сомы. Continental, ritaghlands. Large Islands, Mediterraneon, Plans Small Islands и Tourmanet Habar.

В той же директории (\Random Map Scripts) вы можете обнаружить васемь подкаталогов В первом из них - \Соттоп - место зобронировали " гту-файлы с абщими скриптами, испальзуемыми при создании случайной карты любого типа. Остальные местные подкаталоги содержот вспомоготельные скрипты для кождого типа случайной карты (названы они соответственно). В каждый набор вспомагательных скриптов входят фойль X Tinv.rmv, X Small.rmv, X Medium.rmv, X Large.rmv, X Huge.rmv, X Glaantic rmv. где X — название типа случайной карты В файлах вида Х Тіпу, гту прописаны команды, выполняемые при создании случайных корт типа X минимольной величины, в X Small rmv - малой величины, в X Medium rmv средней, в X Large rmv — большой, в X Huge rmv — очень большой и в X Gigantic rmv

Путем редоктирования перечисленных выше файлов вы можете изменить на свой вкус любую предложенную авторами случайную карту Хотя, на мой взгляд, лучше просто создать новый тип случайнай карты, который бы полностью удовлетворял вашим требованиям Первым делом сделайте копию с одного из

основных " гму-файлов, находясь в директории Random Map Scripts (файлы Continental.rmv, Plains.rmy и Tournament Islands.rmy использовоть для этого не рекомендуется - с ними могут возникнуть некоторые трудности). Помести те ее сюда же, присвоив новому файлу то имя. которым вы хотите назвать свай тип случайной карты Здесь же создайте новый каталог, обозвав его так же, как и созданный вами ° гтуфайл Скопируйте в этот каталог все файлы, которые находятся в папке, относящейся к тому скрипту, с которого вы чуть раньше сняли копию. Долее переименуйте кождый из переписанных файлов, заменив первое слово в его имени на название нового типа случайной карты К примеру, файл Mediterranean Medium.rmv спедует переименовать в My Medium.rmv при условни, что ваш тип случай ной карты называется Му (далее для краткости буду называть его именно так! Ноконец, заберитесь в директорию

Покомец, заферитесь в директорию Соптиоп и снимите колии со всех местных тим-файлов Скопированные файлы вставьте в эту же директорию, но при этом замение в имени кождого из них слово Common но My

Следующим этапом является редактировоние внутранностей основного ".rmv-файпа (того, что новывается Му rmv), относящегося к создоваемому вами типу случайной карты. Для этого достаточно стондартного "Блокнога". Отквие файл, удалите строку видо StiringTabiello 2700..., примостившуюся в инокле, о также строчки FilterNeightMap false и TestingLandDistribution false, распологоющиеся в конца Затем поставте в место З Казаконе создавлению то в открытие создавления создавления создавления типо случайных карт в строкух жимо.

- #Include «Common\X Map Climate» #Include «Common\X Conditions»
- #include «Common\X Terrain Painting»
- #include «Common\X Forests»
- #include «Cammon\X Initial Units»
- #include «X\X Tiny»
- # nclude «X\X Sma b #include «X\X Mediuma
- #include «X\X Lorge»
- #Include «X\X Huge»
- #include «X\X Gigontic»
  Приготовления на этом закончены Можно

риступать к созданию вашей уникальной карты

# **ЦАРЬ-ГОСУДАРЬ И ЕГО ПРИСТАВЫ**

Сночала совершим ряв преобразовочній мад файлам Му (півій Иліктим, насханцикає в палке \Comman Содержинов файла можно условно развіть на две части, перває на катарых почноватол после вгоз Алітій зіліті на съвщено животним, располагающимся на случайнай карте создравамого воми типа Вожнейшими порометроми, с которыми вы можете здесь в стретитици, являются

Акайовайний вы опревенент, коме повыстантель жиканого мыра населяют выду стучайную карту. Мастиме выменее (всти и кысолько) дологна быть первычасте-ы черва запатую в закточение в свобы. Метарымер, (Res-Deer, Res-Graffe, Res-Good) Стисси возыхомых энечений такое. Res-Deer (повы). Res-Gurdfe (вырод). Res-Good (козел), Res-Graffe (вышам), Res-Wolf (воли), Res-Gaptient (слоц). Res-Hepopotamus (бетечот), Res-Gartich (стору). Res-Tiger (туру), Res-Wolfer (кород). Res-Chicken (курица). Вымисина заслуженает курыи, стогрую саторы повежуто на выпочание на в оден из оригичелным тупов стучайной карт. Да от вы жистех компания в не на стрема.

RondomHerdPerPerPer – число стар яжелмы, находящимы и территорие дылго игрока Сбратите вичисние на та, что не все представитем верестного мера обитают стадоми. Титры, например, предпочитают пребавать в спрасо обречноется Москилитам прымат вротневоположность. болоска, который, а свою середы, – суть сосов любой принечной карты. Но! Не отказать себе и ужевальствим стаб разобы частой за жебею м



тада диких ходлов или свирелых жирафов Оно того стоит

RandomhardParNeutral — часто стад животчам, часторащиеся ен нейтратной территовия Этим поромитром можно еще больше услубить то бесповаци, который мы ученням гередиумай опцей! Учитыся тот фот, что стад, живущее в "шетре", некогда не выходят на перифе рию, а обитатели сисрые чиногда на обредаоти в ошей беспова на можно обредабудит персевосться Токорищи биологи, это к в осм. Игра повраставия преводения возможноти по можемерально можитем. Не утустита свой шеле

че свои дове.
После слов Initial units и необходимых комментарние следует второв честь фолло, леренования следует второв честь фолло, леренования комренования комренования комренования комренования комренования комренования комренования комренования комментарнами комверенования к трастенения комментарнами комментарнам

— дия вы можно начать игру вообще баз крестван и повылого зданны Если до этого мы с вами получить тожнух чисктуюй; го тверь пришем окращить тожнух чисктуюй; го тверь пришем учественного загоры со-здали для этого все необходымим условия бото-тые возможности по командовонию войскоми и более чем разуменое руководство своей орминёй со сторым компьютейся

Чтобы добавить в список начальных постраек/юнитов новый образви, используйте коман ду PlaceUnit (N, X, Y, T), где N — название объекто/субъекта, Х - расстояние (в клетках) от центра базы (при отсутствии гловного здания центром базы является центрольная точка территорин, отводимой под игроко) до объекто/субъекта по оси Х, У — по оси У, а Т — угол (в градусах) поворота (последний параметр имается только у юнитов, строениям он просто не нужен). Указываемое здесь название юнита полнастью соответствует тому, что он носит в игре (если назвоние состоит из нескольких слов, не ставьте между ними пробел) Имя постройки оброзуется тем же способом, только с добавлением буквы в начало названия Так, например, бараки (Barrocks) здесь спедует называть так hBarracks

Если вы хотите установить на карте ствну, спользуйте команду PlaceWallfoWall-A, X1, Y1, X2, Y2), где А - тип стены, X1 - начальная координата стены по оси Х, Ү1 - по оси Ү; Х2 конечная координата по оси X, Y2 — по оси Y Список возможных значений для А таков (значения расстовлены в порядке возрастон прочности стены): Copper, Bronze, Middle Imperial, WW1, Digital Используя данную команду, вы можете окружить плотной стеной базу каждого из игроков, избавив тем самым их от утомительной процедуры страительство стен и исключив возможность быстрой победы. Очень интересно играть на карте, котороя сплошь покрыто хитростиетениями коридоров из воздвигнутых вами стен АІ в этом случае пасует, а вот реальный противник по дефматчу - наоборот только звереет... Что ном, собственно, и нужно Поко ваш приятель будет озверевать от невоз



можности быстро выбраться на пабиринта, вы тикой солой прокрадентае и посожень ненту места значовы раков Надеось, вы не забыли, что по любиринту разкупнасот стода бетемото в и колой-87 Ведете вы себе оримо 5 тым к врагу, уже почти добралисы, и тут вы и новстрену завеливоется (тадо и з сотти-другой пинпологамое и ночинает безжолостна тоттать заших воннов. Своеобразный люжей тексить домини прото пажоти, ноблюдаю, яст войскабыми размена с в эскароче отколими куррой, бростверияет па домини рыгоры из сожим подступах к Катинов бозе. Ссолько пернатых подетупах к маке муста в подетупах подетупах к маке муста в подетупах подетупах к муста в подетупах подетупах к муста в подетупах подетупах к муста в подетупах по

# КОРОЛЕВСТВО И СОПРЕДЕЛЬНЫЕ

Теперь, когда основноя модель навой корты готово, животные запущевки и стратегня боя розрабатоки, можна заняться редастированием вспомогательных скриптов, находящихся в отдельной полке. Все оки миеот одилу и ту же стратуру и разбиты на блюзи в соответствии с

количеством играков, принимающих участие в игре Название блоков происходит от числа участников игры с добавлением слово PLAYERS например, 16 PLAYERS Исключение составляет пишь первый блок, содержащий общие параметры, использующився незовисимо от того, околька игроков играет на карте. Из всех параметров начального блока нас интересует лиш ODUH: ResourcePlacementLimit (N, MIN, MAX) Этой хороктеристикой задается минимальное (MIN) и максимальное (MAX) возможное расстояние (в клетках) между месторождением ресурса, заданного параметром N (вместо N могут стоять следующие значения Gold — золото, Steel — железо, Вету — ягоды, Tree — деревья Stone — камни), и центром базы любого игрока Если ваша цель — сделоть геймплей на своей случайной карте максимально динамич стовьте сюдо значения пониже

Начиная со второго блока файла, все параметры несколько меняют свой вид, перед ними ставится надлась #define. Не обращайть не нее вничания— ана создана для служебних целей. Ват слиско основных характеристик, с которыми вы можете здесь столкнуться

kMinIntElevation самоя высокая точка на вошей карте (в клетках)

kMaxintElevation — самая низкая точка на вашей карте (также в клетках)

Все разн, образие рельефа темли — Ст ск листьм гор до болотистых равния — можно реа лисе эть на вашем карте. Стоит лишь немного поиграть с этими двумя параметрами.

kPercentLand — место на корте, занятое сушей (максымум — 1); оставшуюся япошаць будет занимоть вода Замечание заночения для домного порометра устанавливаются следуюцим абразом. Between(A, B), где А — мини-



kHeightMapChaos - неравномерность распределения рельефа местности

kMinimumStartPositionToMapEdge — мини мальное расстояние (в клетках) между вашей базой и краем карты

kMaxAngleBetweenTeamMembers - Makcu мальный угал (в градусах) между базами игроков-нополников

kPlayerPercentFlat — территория на карте (в продентах), занятая равнинами. Это опять к вопросу о рельефе

kMaxResourceElevation максимальная высота (в клетках), на которой может находиться месторождение какого-либо ресурса

kResourceToEdgeDistance расстояние (в клетках) от края карты до любого источнико ресурсов

kResourceToWaterDistance — минимальное расстояние (также в клетках) от воды до любого месторождения ресурсов. Совсем уж оттеснять ресурсы к центу карты или, наоборот, к перифе рии не советую, но ради эксперимента и новизны игровых ощущений можно попробовать и крайности

Характеристикой вида kXPerPlayer опредемется, сколько источников ресурсо, имя которого указывается вместо Х, находится в области, отведенной под одного игрока Повышение

чений параметров, имеющих такой вид, в пучшую сторону влияет на динамичность игрового процесса на случанной карте. Параметры вида kXPerNautral определяют, схолько месторождений ресурса, указанного вместо X, распологается на нейтральной территории

Здесь же мы можем обнаружить характеристики kOilPerPlayer и kOilPerNeutral, которые ни на что не влияют (вероятно, они использовались в самых ранних версиях игры), но позволяют чам сдалоть вывод о том, что первоночально в игре было шесть ресурсов, среди которых чиспилось нефть.

Далее спедуют параметры леса kForestFreeRadius — величина леса (в клеткох), находящегося на нейтральной

kForestsPerPlayer — величина леса (токже в клетках), находящегося на теоритории раного

kForestChaosLevel — хаотичность расстановки деревьев в лесу Чем выше, тем более всгественно выглядит лес

И если до этого мы модифицировали геологический рельеф, то теперь нам открывается прекрасная возможность изменять рельеф бнологический. Можно перекраивать на новый вар результат биогеоценотическох взаимодействий живых организмов и неживой природной мотерии, Если быть проще, то можно зосодить свою корту зелеными насаждениями. Кислородо от этого больше не станет - разработчики не предусмотрели в игре такой параметр — на ват на движении войск по карте подобная манипуляция отразится Да еще как А как насчет таго, чтобы создать систему живых изгородей во-



круг собственной базы? Зачатки смекалки — н вы сами придумоете такое, что все заподные картодель выподут в осодок

. . .

Мы подошли к финишной черте. Но прежде чем ее пересекать, хочу обратить ваше внимание, что в стотье разоброны только самые важные параметры случайной карты — с остальными вы можете поработать сами благо в этом нет ничего сложного. Равно как и нет ничего слажного в создании обсолют но нового типа карты, на котором было бы действительно интересно играть и вам, и вашим друзьям Нужно только немного терпения и фантазии. Остальное придет с опытам И не забывайте, что созданные карты можно -- и нужно -- присылать в редакцию (на адрес makarenkOFF@igromania.ru), чтобы мы могли обнородовать ваши нетленки на нашем компакте



ногие, проходя очередную игру, с нездоровым интересом (а здоровый интерес, как мы знаем. бывает только к ветчине) задумываются: "а неплохо бы заиметь такие текстурки!" Кто-то просто ради интереса, кто-то пишет свою игру и считает, что его художественные способности отомеряем од тогрантитод он оная уровня, и кому-то приспичило сотворить очередной скин для WinAmp. Так или иначе, а проблема возникла, и ее надо решать. В этой статье я в общих чертах опишу, как и где прячут праизводители игр ресурсы от наших загребущих рук.

Способов хранения ресурсов существует множество (практически столько же, сколько и игр), но их, по большому счету, можно разле-DAMP ALL USE COALUR

# MHUTO BAC, **АЯОДИН**...

Первоя группа — это ресурсы, лежащие в от крытом виде, когдо кождоя текстуро, кождый звук, кождый скрипт и прочие "кирличики" игрового мира хранится в отдельном фаиле. Характерными предстовителями такои группы являются игры серин Worms. Недостатком такого типа хронения является очень большое количество ресурсных файлов (в тех же Worms, к примеру, их около 3000). Одноко, поняв по количеству файлов и их названиям, что перед вами то, что вы исколи, и ночов загружать для просмотро **ACDSes**, не спешите радоваться производители долеко не всегдо хронят ресурсы в привычных нам форматах WAV, JPG и т.п. Это — вкорее исключение, чем правило. Если выбранная вами игра стола таким исключением мои поздравле я, если нет — есть смысл продолжить чтение

Что делать, если ни один графическии редактор не помогает? Ответ один — искать программу (конвертер), созданную специально для просмотра (или прослушивания) данного конкрвт ного формата и конвертации его в один из стандартных форматов (ВМР, GIF). К сожалению, в редких случаях для розных игр подоидет одна и та же программо-конвертер, так как фарматы могут быть различны не только в разных играх, но и разных версиях аднай игры. Исключение, пожалуй, могут составить только звуки и музыка разновидностей форматов здесь сравнительно немного (по сравнению с графикой). Примером общности форматов музыки является линейк игр от Interplay - Fallout 1,2, Baldur's Gate Planescape: Torment Во всех перечисленных и рах используется адин и тот же формат АСМ Для этого формото, разумеется, существует и программа-конвертер: Acm2Wav (скачать ее можно по одресу http://fallout.ru/teamx

# ГЛАВНОЕ — КЛЮЧ НАЙТИ!

Второв группа — это вектурсные файты, котошен группируются по какому-мейо привижу, посъе еето повышаются в одне общий фоля (долия). Если ресурсные файлы для толь пощерголате, костию, то также орыжы грунито - козывото мымено архиемие, если на файлы записываются в исходном важе, то съст без сестит, то повыворожмей салоннейшем пол. "архинами" з буру говерозуместь обы уходичных типо, баз этомораям по сучетиме или преучетияме скотич! Подавляющие большенства пут экопользуют кора этот метора Тут и Негове оf Might and Megic III (орхины LOD SND, VID)» | Понвоворе Тотмен Порими ВПР

Ряд иго использует для хронения ресурсов обыкновенные ZIP-архивы, при этом стелень компрессии стокт на нуге, иными словами, скатия нет вообще Отсюда вопрос о целесообразности такой запаковки. Но это мы остовим на совести авторов, тем более что распаковать архив ZIP, я думаю, не составит большаго трува Может возникнуть только одна заминка Редко среди ресурсных файлов вы увидите расымовние ZIP Хоть формот этот и используется у самих архивов расширение может быть лю бым, Это и РАК (линейка Quake, Counter-Strike Half-Life), и BOS (Fallout Tactics), и GRO (Serious Sam). Что бы понять, ZIP это или нет, можно либо сразу попытаться открыть файл с помощью ркгір (или любой другай программы, поддержи вающей этот формат), либо вночале просмот реть подозрительный архив с помощью любого шестнадатиричного редактора (например, Наму. У всех дрхивов ZIP первые дво символо имеют зкачение РК Это — идентификатор формата ZiP Подтвердив, таким образом, его принаплежность к ZIP'v, олять-таки открываем орхиз с помощью pkzlp

# МАСТЕР-БИБЛИОТЕКАРЬ

# САМИЗЛАТ

В отличие от нами-опих "нормальных" (с точки зами коластей, ресурсов) производителя, большая их часть предпочитает наобретоть вепосилад. Сточдортный ZIP их не устранават, очи придумавают новый тип оривев. ОНи, ко правило, не очень сложны, но требуют созданея отдельного распокаещия.

Окончательно разобраться, что к чему, поможет я думаю, заключительная часть статьи в ней в собрал списак игр, форматов из этих игр и програми-конвертеров, которые способны



окозать помощь в раскрытии этих формотов Ссылки на скачку укозаны специольно для так, кто все еще по непонятьни причениям покупает курнал без компокта. Для всях остальных сообщаго все упомянутые ниже утилиты покоятся на нашем диссе.

Virpu.

Quoke 1,2,3, Half-Life, Counter-Strike; Serious Sam, Fallout Tactics

PAK, GRO, BOS Конвертер: Архиватор PKZip, PAKScope

Ссыпка: http://allcstrike.norod.ru

Urpur Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale

*Архивы* В.Г

Конвертер: Inlinity Engine Editor

Ссылка 

www.teamba.com

Игры: Diable I.II. Starcraft, Darkstone

ADMISSI.
MPG CFL CL2, GRP, MTF

Конвертер Покет Су v5.1

Ссылка www.cs.tu-berlin.de/~mickyk/cv.html

Напоследок хотелось бы отдельно упомянуть три действующих и розвивающихся утилиты, которые способны здорово обпетчить жизнь начинающему ресурсоколотелю.

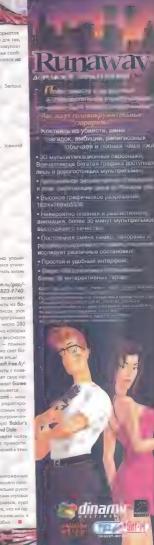
Dragon Unpacker (http://drgsoft.free.fr/dup4.php3) — предназначен для работы с псевдоархивами и полностью оправдывает свое название. Но данный момент поддерживает более 40 мгр, и список этот постоянна пополняется

Infinity Engine Editor (www.teambg.com) — мощное спедство для роботи (просмотр, редактировоине) с двяком Infinity Engine Том сомым программо предоставляет проктически неограничение ные возможности по изменению миро Boldur's Gate 1.2. Planescope: Torment и loawind Dale

Все три программы вы также можете найти на нашем компакте, плюс на диске примости пось несколько очень вожных дополнений к этим утилитам.

. . .

Искрение нодеемси, что вышекаложенные знания кадежно обоочуются в коре вошего тововелог мазго, о апцечные утилить в вашке уркостину жошным инструментом выведения угровка ресурса и о частую волу кат выеромяе угровка ку упряголи разроботняки. И помните, что ин адно программа не умеет дукать, и отохнольно в неумение урко- моло из что способо



# COBORHUE MPOBHEŮ OAR SERIOUS SAM

PODBURSTOE PEDRITUPOBRIC



Всем мольмікером пломенный привет В прошлих двух номерох мы научились строить полноценные и волике игробальные уровни И все же — это были лицы основи Теперь же мы саелаем собственный эпизор, о зодом очучных пользоваться томи возможностями редосторо, которые можно отмести к тольстам, без хеторых чостоящиму модетаюруьт—мыхуде

# доряботкя чровней

Чтобы сдвеготь эпивод, мужно миеть пов рукоб хак минимум дел уровня, из мужно свазоть мяжду собой. Дво уровня у нас уже всть — те, что мы построине в прошлых стотах. Их, права до, по-чадобится света переделоть. Первым уровенем, кож и стронно, стемет та карта, которую мы построили во второй стотье. Фартическо, по-ти все новые "бишки", герастора ми промения миенно в этому уровню, а самая первал комиста отдей, "в настраук" в настраук.

# Скриптовые сценки

Серитовые сценки не повестовяют собой инчего сложного Движеные комеры (объект "Сатем») заселяте моркероми СатегоМагке почтотного тому, коз задаятся движеные Мочкор Втазіт не. Движеные сомого Само — моркероми Роум-Астомийств Воз из объекти срозвостого в стиссе Вазіс Епітев Для объекти срозвостого ступетоми можно пожсть контур «О — повязто стуретоми можно пожсть контур «О — повязто стуретом, которые покозывают, на что чащене морке, тритера и побой друго объект. Маце.

Будущий активатор ролика. В прим-

Будущий активатор ролика. В прииципе, ему вовсе не нужне быть таким объемным — можно сделать его плоким, как активатор входной "двери" но арену. ливать объекты друг на друго можно нажатием левой кнопки мыши при зажатых Ctrl и Alt [Ctrl+Alt+LMB

Сночала сревовы скрыти, который будет управлять двихоенням Смил, пока его будет синмать комира Отгодинный гому старта к симмот мочалу кофельной дорожей. Зотем перед этого токной, чуть впереди, поставать ситкелей, чуть впереди, поставать ситкеле примерче показаты к мочальных в примерче показаты в показаты в примерче показаты в показаты в примерче показаты в примерче показаты в показаты

Зотем в отдалении, метрах в дводцати-тридцати, установите на уровне земли два PlayerActionMarker Маркеры должны стоять вплотную друг к другу, но не совпадать полностью, иначе будет неудобно с ними работать Одному установите параметр Action на Run. второму - на Teleport (думою, не нужно напоминать, что имена маркеров желательно задавать уникальные. ) Теперь дело за малым — создойте Trigger, нацельте на него наш TouchField (параметр Enter Target), а сам тритер — на тот моркер, которому задано действие Run. Запустите тест и проверьте если все провильно. то при входе в Touch Field Съм сомостоятельно пройдет некоторое расстояние, и в это время вы не будете иметь возможности управлять им

Теперь разберемся с камерой. Как говари

лось выше, движение камеры задается так же, как и у обычных движущихся брашей Создаете маркеры, нацеливаете их поочередно друг на друго, причем цепь маркеров должна быть замкнутой, т.е. последний маркер должен быть наце лен обратно на самый первый. Потом на маркер, с которого хотите начать движение камеры нацельте саму комеру Лвижение начнется именно с познции задонного маркера, даже ес ли хамеру вы поместили в другой конец уровня Чтобы камера не ходила по кругу, нужно на канечном маркере включить парамета Stop Мочіла Количество мархеров должно быть не меньше двух, если верить тем сообщениям, что выдает редактор, но у меня все заработало только с тремя. Основные параметры FOV угол абзора камеры, позволяет приближоть и удалять снимаемый объект, zooming, одним словом. Парамето Skip to Next полезен, если вы хотите заставить камеру пересхочить с одной позиции на другую. Может пригодиться, например, для того, чтобы переместить действующую комеру в другое место на карте - не лететь же вй, в конце концов, через весь уровень Еще один полезный параметр — Trigger — активиру ет какой либо триггер при прохождении комеры через маркер. Пользуясь этим параметром, вам будет легче синхронизировоть движение комеры с движением снимпемых объектов Установить травкторию камеры вам придется самостоя

тельно, ток как на скриншоте запечатлеть их положение трудновато, а просто задать координаты в охне свойств вообще невозможно — ани разные

положим, с троекторией сомеры вы разобрались (не забудате актинеровсть ее с помощых тото жет ритеро, который ми ктолизовати для PaperAdionMaster (), Но воз досмотовать с сиему же развото пределе до сколото колцо – сиему же развото пределе до сколото колцо – то чтобы и проделять и по малетие колото колцо – то чтобы и проделять и по малетие колото колцо – то процент робежей к в сиското колцо то Реумей-СколМагки, которыеу порычеть Adion вы устования и Tellegor Ti enge, «тобы портустить сценку, модо всего лицья пору раз щелянную межько



BOT 370 - Mil. Hmm

# Конец уровня

Иток, ролнк мы сделоли Твлерь нужно сделоть скрият, закончивающий уровень ток, чтобы уровень на только закончивался, но также выводилась статистика (к примеру, сколько монстров было убито), о вслед за най начинался еще и спедуощий уровень

Все просто — создойте вва Рючег-ActionMarker'a и объект WorldLink, Маркерам измените параметр Action на RecordStats и ShowStats. У WorldLink'а выберите параметр World и задайте ему директорию и названи уровня, на который следует перейти при актива ции линка. Второй вожный порометр - Турв также отвечает за расположение уравня Если параметр установить на Fixed, то спедующий уровень будет загружаться страго из той директории, в которой он ноходится. Если же выбрать Relative, то расположение присоединяемого уровня будет зависеть от расположения основного Если вы переместите основной уровень в другой католог, то придется переместить и присоединяемый, сохранив токже систему поддиректорий, всли она была Порядок активации маркеров таков: активатор-RecordStats-SnowState, WorldLink

Токже сделойте скрипт, закончивающим второй уровень Панадобится три маркера, которым назначьтв действия RecordStats, ShowStats и EndOfGame Приделайте к комнатке темный коридор, и пусть скрипт запускоется при входе в него. А перед входом в коридор постовьте, скожем, повового големо средних размеров получится импровизированный босс. Ваш первый собственный эпизод уже почти готов

#### Последние штрихи

Ну вот, аба уровня теперь акончательно готовы Но чего-то не хватает. Вазможна, небольшив субтитры и приколы Сэма могли бы разнообразить игровой процесс Если вы хотитв, чтобы при выполнении кокого-то действия но экроне появилось сообщения, то просто создайте Trigger, которому в параметр Message впишите текст сообщения, а в параметр Message time -- время в секундох, в течение которого сообщение продержится на экране. Если же вам захочется заставить Сэма произнести какую-то реплику, то создайте объект VoiceHolder и в параметре Message укажите путь к звуковому файлу Активируется, как обычно, триггером. Стандартные реплики Сэма но ходятся в каталоге Serious Sam\Sounds\Player Но никто не запрещает вам записать собственную фразу

Serious Ed for содержит еще множество объектов, сходных с талько чта россмотренными Разбирать их в статье не имеет смысла — вы уже можете асвоить работу с ними самостаятельна

И еще — отыщите на панели инструментов в редакторе кнопку, на которой изображен глобус. После ее ножатия появится окно, в котором вы сможете зодоть нормольные нозвания уровням, а также поменять раздражающий красный фан в редакторе на что-пибо более приятное

# полноценный тол

Геперь, когда уровни доделаны и совдинены между собой, можно сотворить из них то, к чему мы все это время готовились, - мод. В полке Serious Sam\Mods создайте каталог, скажем. MyMod, а также файлы MyMod.des (просто текстовый файл, с помощью notepad'a впишите в него название мода] и MyModTbn.tex thumbnail вашего мода Вы можете использовать thumbnail от любого уравня, предворительно первименованный, а можете создать свою картинку и перегнать ее в формат \*tex с помощью средств, астроенных в редоктор (меню File Create texture) Затем в папке MyMod создайте файл BaseBrowseInclude.lst В нем записываются пути к ресурсам. Вам нужно вписать в него следующий текст

# Mods\MyMad\\*

7

Знак \*\*\* обозначает все папки и файлы в указанном каталоге. То есть первой строкой вы указываете игре использавать все файлы, содержощиеся в директории мода, о второй все файлы, содержащиеся в каталоге Serious Sam (исключая, комечно, папку Mods), в том случае, всли их не охажется в директории мода MOXHO создать BaseWriteinclude.lst в нем указывается ката лог, в который игра будет двлать записи - параметры управления, логи и т.д. Обратите вни мание, если в названиях файлов слово Include

заменить на Exclude, то они будут запрещать использование файлов, находящихся в указан-

Запомните: структура папок в каталоге модо должно ПОЛНОСТЬЮ соответствовать структуре папок в корневом каталоге "Сэма" Уравни — в полке Levels, реплики Сэмо — в полке Sounds\Player, и так далее В папку мода вы можете свободно помещоть архивы \*.gro, так же кок и в корневой котолог "Само"

В папке своего мода создайте коталог Levels и поместите в него обо ваших уровня и thumbпри к ним. Мод готов — можете запускать его из меню игры. Но вот незодача уровни все равно приходится запускать через меню Single Player\Custom Levels. Чтобы сингл ночинался на со стандортного уровня, а с вашего, переименуйте первый уровень вошего эпизодо в 01 Hatshepsut.wid Теперь при запуске одиночной игры вы будете проходить не стондортный, а собственный эпизод. Провдо, при загрузке первого уровня вы увидите корту, о на ней надпись "Хром Хатшепсут" Но никто не мещает вом нарисовать собственную карту и задать другие нозвания уровням

Конечно, можно было бы заменить соответствующий файл в основном каталоге "Сэмо" и не мучаться с модоми Но, во-первых, вам бы уже не удолось поиграть в старые уровни, вовторых, это был бы уже не мод, а конверсия, и втретьих, так — круче и серьезней

# ДОПОЛНЕНИЯ

Основная часть статьи завершена. Мы с во ми научились линковать уровни, создавать скриптовые сценки, делать моды. Но нерасси

тренными остались еще несколько "фишек Все они основаны на третьем режиме работы редактора — режиме редактирования секторов (включается кнопкой S)

# Гравитация

Лаижок игры имеет весьма богатые возможности по работе с гравитацией. Он позволяе изменять ве силу, нопровление и доже форму например, на цилиндрическую или сферическую Чтобы изменить гравитацию, нужно сначола создать маркер GravityMarker из списка Basic Entities. Главные его параметры такавы FallOff - радиус действия маркера, HotSpot радиус моксимального действия (меньше или розен FollOff), дольше которого сила гравитации начинает падать, Strength — собственно сила гравитоции (по умолчанию равна 1; если поставить отрицательное значение, то направление действия будет противоположным), а также Туре - "форма" гравитации (может быть, например, сферической, когда объекты притвгиваются к одной точке). Также необходимо присвоить созданный маркер вашему уровню Деповтся это через окно свойств секторов, которое вызывлется кловишей Q при включенном режиме редактирования секторов

Чтобы не забивать голову творией, давайте сделаем маленький уровень. Просто создайте комнату, можно сферической формы (воспользуйтесь кнопкой Create Sphere Primitive на панели CSG Tools). Затем создайте GravityMarker и задайте ему параметр Type на Central, а параметру Strength установите отрицательное зночение Расположите маркер точно в центре комнаты. При его позиционировании имейте





ЕПАКТОРЫ

MACTERCKAG

ANNUAL CO.

в наму, что светр говантоцьм будет обозночен не яблоком, о концом стравих Тепера в режиме роботы с елітіва выбарите создонную комисту и на понела своїть объектое отвыште подраметр Grody, их десять — зодайте любому из чме вош GrodyMorder После этого включено режим редостировання секторов (кноло 5) и въдалите комисту Номикте вколоку Q и в повяньщема озине, в списса ботое, выберите желоемый GrodyMorder и до пребудет с коми великом Стравите включено члеть ози включет включето члеть по зодане комитато и полробуйте отличить по зодане комитато и пологока

#### Туман

Туман в игре бывает двух типов. Первый — прогот дымко, которов степется по полу Второй — тумом, равномерно заволасизевающий весь сектор, которому он присвоем Задается, как и ясе в игре, маркером Первыму тиро, маркером —

Снечала россмотрим FogMarker Oн созавется присовлевате центру точно так их, как маркер гравитации. Мивяте в вику, что послев тоги, как в ускажете морее в перометре Fog вошета worldbose-браща, маркер автомотически установится в гаждом святоре уровутя. Поэтаму вым изумо будет отлючин в тов тех секторах, где тумона бить не должно Вериня гранна тумона бить не должно Вериня гранна тумона бить не должно верина гранна тумона бить не золжно верина гранна тумона положене созам жаркер, в можете задоть положене совам жаркер, вы можете задоть положене мой граници например, если перевернуть моркер, то граница тумона будет уже не верхней, о, схорее, нижней Главных поръметрое у маркера всего два Соїот — цвет тумона, у Волязіч его полотность Остальные порометры, в большинстве своем, токже отвечают за плотность тумона

Нага-Магкег почти ничем на отличается от годмагкег'а. Евинственное отличее — взамин кучи пораметров плотности у него целях семь парометров цвета Это Возе Color бозовый цвет, кох следует из назаления, а такие Color (up), Color (вазя), Color (почт) и т.д. Если задать им разлива цвета, то цвет тумана будет меняться в зависмости от папараетния движения.

## Вода

Создония воды — явло сведамы мудранов, положну тучку свух рассиорога вто на проктике Для ночоло, же объемог, от объемог, от туч Зотем сведам туч дотем т

Водом запалнен кадой, и в ими уже ислистопоповать Проблема отом, что не видно поверипоповать Проблема отом, что не видно повериность воды. Чтобы «спровыть попожения, вом чужно создать брош с иулевой высотой в шеряней тыкой же, же у боссейно. С бобых старры (верьней и икихией) Задайте вму текстуру воды и сделойте стороны празрачими, от токое в зоме свейст а повигоно на экихичники, от токое в зоме свейст а повигоно на экихичники, от токое в зоме свейст а повигоном зачение порометро Surface по Water Носкоем, получащейся "экихичной" пункрайте водоем Хотя реольной поверхность воды ноходитсям обы зачасных должность, воды ноходитше расположить брош чуть ниже кроев бассей на — выглядеть все это будет куда реалистичней.

В завершение можно слегка затужанить получившуюся воду — просто создойте FogMarker и прислойте его святору боссойна При создонии маркера бросьте его прямо на "поверхность" води — граница тумнать будет начинатьси имеряно с гозверхности, и не придется возиться с позмунию прознеми можно до по-

Напоследок, если хотите, украсьте стены комнаты и бассейна текстурой с бликами воды. Немного сложнее, чем в Q3Radiant'е, не правда ли?

На этом шил статей по Серьезному Редактору заканчивается В этих трех иотериалах ми смогий россмотреть почти все всобенности редакторо, которые могул понаробиться коничаощему малмайкару Ну а те, что остатисы "за кадром", ви, я надевою, без турка освотие соми. С такимита этичным! Пора уже и своим учим до точностей возрания.

На кошем диске вы нейдете уровни-примери к статье Это DNL-mod — даже не уровены, а целый этизаспример, хонава иллострация к первой половине статьи, а токже два маленьких уровка — дегой-monia (гравитация и тумон) и росі-monia (водо)

На стения видии. На стения по потого и моготите до на стения в потого и моготите достаточное количество интересника моментов, ны обвазательно опубликую FAG Пока же в редокцию приходили исключитовным свигроси, ответь на котомые зы может на этой стотие. В любом случае, ны ещь вертимся таком редоктирования в Зелоиз Som в изгатриале, посвященном встроенному в игру моделлеру.

Плавное, не забудьте, что все уровии, которие вы создарите, можно — и даже нужноприсыпать ком в редацию (на orange@igromania.ru и копию на makarenkOFF@igromania.ru) Наибалее смилатичные будут увековечены на компакте "Маник".

BallWin & Dash
UFPOBLIE
PEORKTOPL

С этого можера мы начинаюм публиковать на страницах "Малныт" мини-обзоры редакторов к новым и сторым, но полударным игром. Основноя цель денных материмоле — соривнтировать вог в море уже вышедших редакторов. Дать базовый уровень знаний, достаточный для начала работы по созданию собственных карт.

# **ARCHOUM**

Родактор: WordEd

Где взять: После инсталляции найдете в галке с игоой

Возможности: 70% игровых

Описание возможностей: WorldEd нацеливался на создание полноценных модов к игре Та версия, которая распространяется вместе с игрой, позволяет делоть многое Вы можете выбироть тил пондшофто основной поверхности локоции, добалять декоротивные элементи, объекты (сукруки, оружие, досожия и д.), строить задения и добалять ком окно, двери и т.д., устоновливоть схемы осве дицения у размещоть отдельные "осветительные приборы"; роктреденять по корте №С и мотриборы"; роктреденять по корте №С и мотр

стров. Нельзя с помощью этого редактора депать собственные модели и вставлять их в игру Кроме того, вы обноружите несколько неработающих кнолок на панели инструментов и эоблокированные пункты в меню "Инструменти"

Спожность: Низкоя

Остольное: Если вы хотите зоняться пост-



ровнием мара, то обязательно устоновите потн 1074 к игре с сийта Slern hitp.//arcammusierга.com. Патн существенным оброзом, менет интерфейс и возможности редостора Монуота и препатаченной в версия. WorldEd revalate с www.trokagames.com/downloads/worldemanual.zp E-commentage of del-polinos и www.trokagames.com/downloads/dbmaker.zip — это уже сервезно

Мнение автора (что не понравилось):
— Четыре кнопки но понели инструментов

пусты, т в. их предполагали чем-то заполнить но не заполнили
— Это полбеды, несколько кнопок с иконко

ми тоже не работают

— В разделе меню "Инструменты" зоблокі
равано несколько подменю

 Отсутствие какой-либо существенной справочной информации Выделил потому, что в меню пункт Help присутствует, но выдает лишь

информацию о производителях

Оценка "Манин": 1111 11 3 5/5

Эценка "Маник": Шшшшш 3 3/5

# Deus ex: Grete of the verr edition

Редактор: Модифицировоннов версия Unrea Gd, полный набор назвивается Devs Ex SDK Где взять www.eldosinferactive.com/downloads/search.html?gmid=50, www.game-revolution com/download/pc//pg/deus a.v.sdk.htm Возможности: 100% игровых

Описснике возможностей: С помощью входящей в Deus Ex SDK версии Unred Et можно строить у рожения реговения у поставления и от межения в межения в



ега помощью создаются кантекстно-зависимые схемы общения, вызываемые в нужный момент встраенными в игру "закладкоми"

Сложность освоения: Средняя, провдо, это для тех, кто знаком с UnrealEd

Остальное: Что очень приятно, дается по-



дообное описание работы с пакетом, которое косается всех возможных тонкостей. Кроме того, для Confidit есть примеры из трех миссий Deus Ex.
— Training Mission , Mission I (UNATCO Is and) и
Mission 2 (Battery Park and the streets of New York)

Оценка "Мании": Виния 45/5

# STRONGHOLD

Редсистор: Зопускоется из игры
Где взять: Зопустить из основного меню
Возможности: 90% игровых

Увы, компания ном создавать не разрешьтого каната собственные карты можно сколько угодно Живы Мерь Editor в основном менно и поладоем в зигроспетения меню редокторы. С его помощью можно создать карты типов Multiplayer, Siege That и Alone Mission Boxxeo, что редоктор по виду и расположению интерфейса почти ничам не отпичается от сомой игры Добовлена только возможности изменить пондшофт и росстоватить стои животних. Но поскольку это добовление рекоспоко не этогуть неет использование редокторо, то эсострать внимочние на ней не будем Multiployer—в озможность построить до 8

Multiplayer — возможность построить до 8 замков или расставить до 8 армий на корте. Надо только помечать, для кого строится конкретнов сооружение

Siega That — "хитрый" режим, специально

Siega That − "китрый" режим, специолько для позышения тверос к рабологур 8 ном но торого распоростиру 8 ном но торого распоростиру 8 ном но торого распорости 5 ном но торого в торого торого 5 ном торого 5 ном

Аблем Mission — это-то ког роз и всть место для постровные всем ноумольных одиночных миссий. Имеется 4 рекумом Siege, Imvasion, Беспоятий к Поибасира Все они вхитомога с всбя постровные корти и настройну порометров миссии. Siege пововляет регутировати, врами ночало собитий, доступные адония, количество бевых собах у обронивающиех, алагато у ото кующие (нужно, если вы додите им возможность строять штурмовые мошены), доядеать сийна отокующих, собития и сообщения (объино связание с этами собятиям). Есопотісі, кромуже завестних регутировох собитий, сообщений и доступных адоний, позволяет регутиро-



воть чегольную полутирность, коинчеств имепошися вночале товором и возможность тортовым теми им и-мим товороми. Іголя от же по ностройском покоже на Еспотить, тотько добевлены регулирноми сомих вторжений (когда, кто, сколько, возможность повторения) Londscape почти полностью повторения — померать по померать повторения им к собитий), но предиозначены для создания че замков, о понашифтов, использующихся потоми & Siese IPO и

Естественно, что в любом случое требуется сохранить карту и проверить ее баланс, после чего внести необходимые изменения. Что же вы сидите, ваши замки могут стать лучшими замка-

Сложиость освоения: Низкоя Документация: Проктически не нужно Оценка "Мании": \*\*\* 4/5 (5/5 любителям всего нестандортного)



# CODESPRIE: CLITEREISK

Редактор: Это не один редактор, а целый

Где взять: На сайте разработчика движка / ta Engine (www.deep-shadows.com/ downloads/vesdk\_ru zipi

Возможности: 100% игровых Описание возможностей: В локете инструментов Vital Engine всего 7 редокторов, из их 3 наиболее весомых представлены в этом SDK. Там вы найдете редактор уровней (level editor), редоктор моделей (model editor), редок-

тор системы частиц (particle system editor). Вместе с ними дается и документоция. Очень интере сен редактор уровней. У него нет ограничений по геометрии, поэтому ее можно встовлять, нопример, из 3DS MAX. Редоктор полнофункциональный, т е для создания уровня в нем есть все необходимое, а оброщение к 3D MAX для тех, кому всегда мала. Мнагим понравится возможность параллельной работы над несколькими картами одновременно. Желающим разнаобразить игру своими моделями предоставляет ся такая возможность в model editor. Сами модели нодо делоть в уже упомянутом 3DS MAX и Character Studio, а в редакторе накладывать

текстуры, редактировать анимодию, кривые движения и т.д. Только не забывайте, что движок не поддерживает скелетной анимации. Редактор системы частиц предназначен для создания спецэффектов (взрывы, огонь, фонтаны и т.д.)

Сложность: Высокоя

Остальное: Плохие новости спровки по редакторам нет, и разработчики пока молчат по этому поводу Хорошие новости, вместе с редакторами на саите выложен "примерный" уровень с описанием

Оценка "Мании":

Для начинающих: ППППП 3.5/5 Для опытных волков: ППППП 5/5

# AV-5 MITABILIOBRIK

Где взять: На диске с игрой Возможности: Низкие Описание возможностей:

Инструменторий состоит из двух отдельных редокторов "Простой" радактор предоставляет расширенный набор опций для саздания фай ла задания к выбираемой (из трех) карте — от выбора стороны, за катарую будете воевать, до ствлени реализмо управления самолетом По завершении устоновок генерируется уровень - и в бой С помощью "полного" редактора можно создавать детальные сценарии для имеющихся 15-и карт. Вы можете размещать на них любые (из 13-и возможных типов) объекты, в также, используя великолепный режим приближения, пасмотреть, как эти самые объекты будут выглядеть на карте с близкого расстояния. Мажно их повернуть, переместить, задать свойства, маршруть движения, поведе-

Сложность освоения: Легкоя, но с ню-

Остальнае: На диске с игрой лежит файл user\_manual.PDF В этом файле содержится подробная информация об игре и работе с редактороми Для того чтобы его прочитоть, у вас должно быть установлена одна из версий программы Acrobat Reader На диске с игрой ев нет Баз этого мануала Мнение автора (что

# понравилась):

хода от плоской 2D карты к

- Отличное управление

-- Хорошо сделано окна тро модели со всех сторон

лей для каждого типа объ-

Мнение автора (что не понравилось): - Невозможно создавать свою собственную корту (пусть этого в монуоле никто и не

обещал, но ведь хочется!]. - При осмотре окна выбора объектов обобъектов (например, поезда) присутствуют в десятка) и с разными наименованиями, а фактически отображается только 2 модели (поезд

за наших, поезд за немцев). Не успели, что ли? - Никакого намека на дактором. Ни справки, ни вселывающих подсказок сап выше, но ведь если игра так выходит, то нодо было и Acrobat Reader на диск постовить, и в установочной программе ссылочку на него указать. Описан-то редактор в руководстве хорошо, плорового виска, явя того чтобы его прочитоть (и вообще, догодываться о том, что руководство существует). Если вы

зайдите на фарум 1С по "Ил-2" и почитайте вопли "Люди, помогите, как создать миссию ил кампанию в сложном редокторе?" Коммента-

 При установке на карте более 50 объектов, при указании им маршрутов движения, мой Дюрон 750 со 128 мегабайтами начал изрядно тормозить В монуоле просят не увлекаться и не создавать карты для многопальзаватальской игры с более чем 50000 (II) объектами. Интервсно, какай для этого нужви компью-

— При полытке сохранить результаты работы иногда выбрасываются сообщения, из которых можно понять следующее о) ты что-то не так сделал во время работы с

б) сохраниться тебе не удастся,

в) пораметр с таким-то и таким-то именем

г) три часа коту под хваст Мне кажется (это сугубо личное мнение), что

разроботчики не успели переписать (или организавать) свои служебные МеззадеВох так, чтобы пользователю было ясно, что произошло. Вообще, у меня сложилось впечатление, что редактор не доделан до конца. Что кто-то зобежал к программерам и закричал "Все! Бросайте! Сдавайте как есть. " Это аставляет надежду на возможное развитие в общем неплохого редактора

Оценка "Мании":



# Над подготовкой материала работали:

# Создание скинов для Counter-Strike и Half-Life

Данный текст в основном написан для людей, которые не очень хорошо умеют работать с программами редактирования изображений и для тех, кто никогда не рисовал скинов для С-5 и НL раньше. Бели вы уже работали с программой Adobe Photoshop и рисовали скины для игр — не обязательно даже для С-5. — то, возможно, вам большая часть текста покажется неинтересной. Все же надеюсь, что вы найдете здесь немало полезных советов. А тем, кто ни разу не занимался выделкой "шкур" и очень хочет попробовать, советую, во-первых, читать текст внимательно. Во-вторых, очень рекомендуется параллельно прочтению текста стараться что-то делать. Все-таки от одной теории ничего в голове не останется, нужна практика и еще раз

Не секрет, что одной из самых популярных 3D-action игр является Half-Life. На движке этой игры быпо создано, да и до сих пор создаатся очень много модификаций, одна из самых популярных -Counter-Strike. И вы, наверное, уже не раз играли в данную модификацию. Мод стал настолько папулярным, что сейчас в Интернето можно найти просто огромное количество новых моделей, скинов, карт, звуков, спройтов и т. д. Однако скачать файл из Сети может каждый, а вот самому сделать чталибо уже намного сложнее. И я постараюсь вам как можно проще объяснить, как рисовать новые скины для существующих моделей Counter-Strike.

практика. Приступим.

Зачем все это нужно? Да хотя бы ради собственной уникальновти. Ведь намного приятней, когда, к примеру, клан выходит на битву в своих скинах или даже новых моделях, а не в стандартном C-S обличии. А представьте себе радостные возгласы друзей после увиденного ими скина или модели, которую вы сделали сами. И не забывайте про моральное удовлетворение, которое вы получите после того, как сами немного измените игру. Взвешиваем все "за" и "против" и, немного подумав, решаем, что все-таки это нам нужно. Даже несмотря на то, что сразу красиво никогда не получится, и потратить на это придется немала STREET IN TRACEIUS

в красиво, но знаний 3D-редокторов нет Чий делать? Все просто, изменим стандортную тейстуру модели на что-то свое, ну, к примеру,

Нам нужен софт Adabe Photoshop или лю бай другоя программа редактирования \* ьтр лов с последующим их сохранением, таки нужна программа для просмотра и не мко редактирования моделей для Half-Life - Hoif-Life Model Viewer (если вы купили журвые с диском, то взять ве можно с компакта Рос сковали запустили, видим вот такой эк-



Вот оно, средство издевательств над стан воотными скинами под названием Half-Life Made: Viewer v1.24 К сожалению, работа над программой ее разработчиком остановле нелжотя я бы но его месте добавил еще порачку

ввёма нужных функций Пля начала нам нужно вигрузить модель, чтобы полом из нее "вытощить" текстуры для модифициния, для этого живи Ple и Load Model. Откры фойл Half-Life\cstrike\models\player\brctic\arctic mdl. Csoим объектом компьютерний рафических извраще ніш я выбрал одну из моинфамых любимых моде n a C-S, arctic.mdl Для THE KTO HE SHOET - STO можель террориста в бевой длинной куртке и маоня. На экране видим вот

Кнопки	Sequenc
Sel a	Fullscree

Attachment, Bones и т.д. вам свичас не нужнь сразу переходите в панель Texture

nder   Sequence   Body	Texture	Fullscree
RTIC WorkingCamp BM *	Exp	ort 1
Chrome Effect	Import	
Chrome Effect	Save Model	
	Width:	Height

Кнопки Ефогт и Import отвечают за функции экспорта и импорта модифицированных текстур в модель, вот ими мы в основном и будем поль зоваться Также понадобится кнопко Save Madel, которая поможет вам сохранить модель с новыми текстурами. Остальнае не очень вож ил розве что флажок Chrome Effect позвалит вам задать определенным текстурам свойства хромированной поверхности, очень красива получовтся на "солнечных" очках и некоторых метаплических поверхностях, но мы им пользовать ся не будем, так как у нас нет ни солнечных очков, ни металлических объектов

Выберите в списке текстуру с именем ARC-ПС WorkingCamo). ВМР, нажмите кнопку Export и сохраните текстуру Далее нам нужна про граммо редактирования Ьтр-файлов Я рекомендую Adobe Photoshap, на если нет возмажности постовить эту программу, то попробуйте Paint Shop Pro (www.jasc.com), который можно получить в Интернете совершенно бесплат [на компакте вы прогромму не найдете, так ка разроботчики требуют для доступа к утилите пройти процедуру регистрации)

Стандартным в поставке "окашек" Paint'ом что-пибо красивое нарисовать вряд ли получит ся Запустили, текстуру открыли, и начиновм рисовать, в донном случав мы не рисуем текстуру с нуля, а просто модифицируем существующую, так что процесс рисования упрощается, так как нам не нужно росполаготь различные куски тек-

стуры на изображении, их масштобиро-BOTH HIT JL

Теперь нужно решить, что рисовать и как "ана" будет выглявание скинов не такая уж сложноя вещь по сравнению с создани вм самой модели Но все таки очень сове тую сначала продумоть, как будет выгля деть кождоя, доже сомая мелкая деталь молели, и примерно представить конечный рвзультат Только так вы сможете выпустить конечный продукт без

ляпов Я лично сделою скин зе фляжа, больше похожего на одежду омерикан ских военных. На сначала мы саставим небольшой плон действий, и я вам покожу, где и какие части модели находятся на текстуре Вот не-



Номерами обазначены части моде

- 1. Лицевоя часть штанин
- 2. Задняя часть правой штанины
- 3. Задняя часть левай штанины
- 4. Лицевая часть рукава
- 5. Зодняя часть рукаво
- 6. Подошва ботинах
- 8. Боковая часть кобурь
- 9 Внутренняя часть ладоней
- 10. Внешняя чость ладоней
- 11. Кобура
- 12. Воротния
- 13. Калюшон
- 14. Нижняя часть куртки 15. Ботинки
- 16. Задняя часть маски
- 17 Небольшой кусок маски 18. Лицевая и боковые части маски
- 19. Спина
- 20. Провый и левый бох
- 21. Грудь и живот

Почти все эти детали текстуры (кроме головы в маске) я буду изменять, начну с наиболее тяжегого -- ног, а на потам оставлю мелкие нас ти типа кобуры и ботинок

# живопись

Photoshop, весь урок будет построен только на этой программе Использую я версию 5.5 (старенькоя уже) английскую. Если есть возможнасть, лучше будет сначала немного почитать мануал на диске с Adobe Photoshop Прочитоли? Тогдо пора приступить к делу Для начала откроем файл со стандартной

текстурой -- жмем File, долее Open и выбироем и загружаем bmp-файл с текстурой модели Пока ничега сложного. Теперь нужна паменять дветовой режим картинки с 256 цветов на более высокий для этого жмем в меню Ітаде (изоброжение), потом Mode (режим) и выбираем в выповшем списке режим RGB Color (цвета RGB) Программа об этом действии никак нв сообщит, до и картинка останется совершенно

Теперь нам нужно создать новый спой, в котором мы будем рисовать камуфляж. Для этого

жмем кнопку Layer (спой) и в выповшем меню жмем New (новый), потом Layer... Также можно то же сомое сделать при помощи комбинации клавиш Ctrl+Shift+N В панели настровк нового слоя остовляем все кок есть, и только поле Name (имя) изменяем на свов, в донном случав мы создоем слой для комуфляжо, поэтому вместо Layer 1 я вписал Като, подтверждаем введенные домные кнопкой ОК



Вы, новерно, спросите, зачем ном нужен новый слой, почему не рисовоть прямо по текстурам? Но намного удобней не только рисовать. но и редактировать или вообще изменять вашу текстуру Это вы соми поймете, когда будете допускоть мелкие ошибки, которые только из-за слова можно спокойно редактировать без перерисовывания изоброжения

Теперь выделяем новый слой, для того чтобы рисовать в нем. Небольшое изображение кисточ-

ки в каппротике обозначает, что 🗃 🖋 вы можете рисовать в этом слое и все нарисова



ное не будет затрагивоть предыдущий слой с изображением стандартной техстуры модели

Начинаем рисовать. Для этого жмем кнопку Paintbrush Tool (кисть), ставим размер кисти побольше, выбираем цвет с пороме трами R - 82, G - 91, В - 63 и зарисовоем место, где нахолятся вітаны на текстурі



Очень примитивно и слишком грубо, но это еще не конец. Выбираем розмер кисти по- ну, к примеру, ■ аметрам 5

воем цвет кисти В — 37 (темно-зеленый

и рисуем такив аккурат ненькие квадраты и оволы, которые потом будут играть роль комуфляжного висунка на текстуре Чем спожнее рисунок, тем лучше будет выслядеть текстура штанов. Только смотрите не перестарайтесь, у вас должно получиться что то похожее но это: ♀



ли правильно, то должен получиться вот примерно то-

Kne me orm оожненько пенькой кистонкой с родиусом 2-3 пикселя подправим рим углы кождой извилины рисунка, чтобы он не казался таким уж закруг ленным, и у нас по-

лучился очень по же неплохой камуфляж Далее мы его немного обрежем по краям, чтабы наше изображение не

наползало на другие части текстуры, для этого в панели слоев у слоя Като ставим Орасіту (про-

70% Kok Be слой стал но оригинальную тек-

стуру штанов И теперь остолось только при помащи инструмента Eraser Tool (пастик) осторожненько стереть кооя, которые вышли за пределы текстуры штанов Поскольку слой полупрозрачный, вы легко увидите границу текстуры. Стерли? Молодцы, теперь вожно вернуть прозрачность слоя Като обратно - т в 100%. Мы не будем углубляться в другие хитрости рисования текстур, о просто закрасим остальные части модели таким же комуфляжам Закрасить нужно NeNe 19, 20, 21, 5, 4, 12, 13, 14 (соответствие номеров частям модели смотрите на рисунке выше)

Перед тем как начнете, я дам вам несколько полезных советов Во-первых, нихогдо не колируйте сторые части текстуры для того, чтобы их перенести в другов место. К примеру, из штанины не стоит делоть еще и рукая куртки, так кок повторение рисунка обычно портит текстуру Лучше уж потротить некоторое время на новый рисунок, чем потом смотреть на поганеньки скин Во-вторых, старайтесь наносить рисуно так, чтобы на стыкох техстуры на мадели вго не герекосило На участ-

ке того же рукава можно норисовоть рисунок камуфляжа с правого по расположению но рисунок с левого кроя Вы сами увидите, как на модели текстура соеди нится и не будет резких переходов, что значи тельна улучшит качест во скина. Но на таких



РЕДАКТОРЬ

MACTEPCKAS

участкох, хас рукав и брами, не всегда отричен соверанить дистрис, ябо курти шьогот и его цального куска, а ка несотпьом норевок, которые соверывань не соемедься трисуном. Не своем ссегие н ча совмещают в толку местах рисунох, дабы покоготь, кит от мы опос, совдиневощёй дво суско тисни. Ну и в -гретьм, сторойтесь мегопьовать коможно бълысь щегов для тесттуры, несму не почровится идеолим обегов курти, сирокосинноет откоко созимы цеготь.

Если вы усвоили этот несложный урок, то у вас должно быть что-то очень похожее на это



Все разольно просто и легко, и уже сайчас вы можете попробовать шигури и фаздели Но с-ечала ины игурию сохранить файл. Как и в обычных программах, для этого просто хомы в меню Гле/Боче бы. и сохранить файл. Воримте РSD Теперь «учри полниять цетовой режим изображени», гибы сохранить его в bmp-формате уже для программи просмогра можелей Holfs.-Ife Model Vewer В меню пажимающий lmage/Mode и в выповыми слиске вибираем режим Indexed cofors, программа спросит наст-



Это значит "сгладить слои?", а точнее, совместить их все Подтверждаем дочное действие и видим вот такое очно



Это панвль настроек палитры Ток как мы с высшего цветового режима переходим в низший, нам нужно указать, кокие алгоритмы ис-

пользовать и ког принодрять изображение в нухиро форму. Довайте двигать по порядку. Пова Polette укозывает отгориты приведения изображения к 256-цвенной палетре. Мне бельше ировляет разкомы Selective и Аформу. Остоянные, тило. Сазбат, Web и прочис, лучше совсам не использовать. Тот же разком. Инбетт. несклотре но замончикое нозванные, совершенно не под ходит для ношей текстури.

Почв Собить задлеят количества цветов в политре Больше 256 ввести невозможно, о вот меньше можно, но уменьшеть количества цветое две нашем тестуры прото бессымиленно, поэтому оставим как кок есть. Остальные поля ничествет и пред почествет по уменьше по жети набледоть, за изменениям не рисунеть ужети набледоть, за изменениям не рисунеть техт набледоть, за изменениям не рисунеть за пустоем не нучего позтверждеть все изменения в перспейках измогою ОСК.

Надеюсь, затруднений с палитрой у вас не было, тогда идем дольше. Вы уже заметили, что все слои слились в один и все изображение стопо 256-иветным, как нам и нужно было. В таком режиме не работают кнопки Filter и Lover Даже и не думайте сохранять файл, так как слон все совместились, и всли вы затрете ваш PSD, то вся работа будет испорчена, ток как слои обратно уже не вернуть. Изоброжение нужно экспортировать в другой файл, для этого жмам File/Save a Copy... или комбинацию кли Alt+Ctrl+S, выбировы в списке формот ВМР, вводим имя и жмем кнопку "Сохранить" В появившемся окне проста жмем ОК Ваша работа сахранилась, теперь можно ее пасмотреть и выявить места, которые еще требуют небольшого

# R MODENEPS

Запускаеми программу Halfi-Life Model Viewer, переходим в понелю Teature, химем кнопку Import на открываем файк, который мы толькочто схорониям Заметини, что текстура изменепока? Для пучено просхотра марети перейета те в понель Sequence и в списке отникаций выбырайте отникацию с именеми Lam o "stupid placeholder или So\_om\_l, они

# Rendes Sequence Body Testure Fullicreen \_am a stoped\_placeholder \_am

Не знаю, дочем в модели эти две повторяющиеся до и совершение ненужнее в игре онимощия, но ми ис будем ксопользовать дия тестировения сонно на модели, точнее не тестирова нем, а цемленно выябок, так кем модель стоит с роспростертыми рукоми и росставленными ногоми, и очень хорошо вифно все критические место

Вот примерно такой "шкуряк" (см. ниже) у вос должен быть, если вы рисоволи, как я вом по тексту описол Если выимательно присмотреться, вы увидите в правой части куртки резхий лереход текстур, что не очень красиво Неплохо

би постораться совместить кусси текстур, «тоб»

бы постараться совместить куски текстур, чтобы не было таких вещей. Если у вас не получоется что маловероятно), можно, конечно, и так оставить, мбо даже у Гузьмана но текстурах есть лепы

# U CHOBR KUCTU B PYKU

Допустим, вы все сделоли правильно, и ским выпладит — на ура. Но пока модель больше похожа на пластмассового солдатика, чем на живого человека, поэтому закройте программу промотра моделей, так кок пришла пора сново обратиться к риссанию

Вы не зобыли, что ношу работу мы привели к 256-цветной папитре и слими в арин все слои? Это не есть хораша, н нам сейчас не нужно. Поэтому просто закрываем файл без сахранения и откроем РSD, тот, что мы сокранили перед тем, ках ученьшить пойнатр

Но тестура не заготат мекогорых калоней Но брожа нет комини, чтоб и мискно было баз какох грудноства симать и нодевоть, нет поноски, раб материон процият, чтобы тебать не равлось. Вст этими мелочым сейчог и зійнмемся Ничего сложного тут Нет, поэтому риссоть будак прамо по тестура комуфляко, и нових слоек создавать не нужно Возможно, некоторые предпочтут сделоть ясе в моюм стое острано гредають тет ужно высок стое острано гредають не ужно высок и стое ос-

Первым делом установим кисть родмером в линсеаль Выбыгравы сомую моленьизую в менно кистей Влийнев, цеет поставим черный (R — 0, G — 0, В — 0) Прозрачность (Орасбу) спо Кото примерко 70% Прозрачность кисти в 30% больше не кулко, ким рисунох будем спишком выделяться но фоне комуфетуют.



Теперь аккуратненько рисуем линии на слов Като в тех местах, где на стандартной текстуре рисунки молнии, швов и т.д. Вот такой примерно рисунок у меня получился (см.

Страшненький, конечно, но ведь и дело вще не закончено Установите цеет кисти сомым белым (R 255, G — 255, В — 255), прозрачность кисти примерно в 10% Закрасьте те части текстуры, которые выступоют. Ту же молнию, полоски и застежки внизу на брюкох Если все делали аккуратно, то рисунок у вас далжен быть примерно вот такой

(см. ниже)
Вы, наверно, заметили, что некоторые места я 
сделал болев резкими и темчыми, а 
некоторые нет



Так можно добиться эффекта глубины Посторайтесь потратить побольше времени на мелочи. Например, резкие и кривые полоски ничего корошего не дадут

# EULE BOABUSE PERAUCTUMHOCTU

А сейчос мы при помощи слоее и возможности делоть их прозрочными сделеми техстуру комуфляжо более реогистичной Создойте ивый слой и назранте его, к примеру, Цейт Кок создавать слои, в уже объемит Поставате у этого нового слоя прозрочность ровной 30% Теперь установите розмор жисти примерно в 5 писковей, о ее прозрочность в 100%

Далае нам мужно задействоять свое простроиственное мышление. Ведь нескотря на то, что ме рисуем по 20-рисунку, ма все-токи постаромые придать текстуре немного объямности. И задемо салатом срежду более сторой и потертой, так как любой мотериал, особечна грубый, имеет свойство понемногу от постоянного сотрикосновение с поверхностями стиратска

Тепары нам-кожко теорин о фотораспистичмести. Сисчасии ми будам ноностит такими в полоски на поверхность комуфляка (не забудате, что ми рисуме е новом слов) Эт темные поло сия будут полупроэрочамии, и син должны кок бы покозывать неровности Темстури, сигарим материало и потергости Темная полоса — это складко, где мотереном украти внутре и куда поподает женные свето, а светгоя полоса — это им стертия участок мотериал, или сладко, где мотериот выходит частуму Наверное, вам довольно сложно поиять, что в титее получност и этом за том ужино, не вот вам неплаской пример и реальной актом. В объем тем неплаской пример и реальной актом! В Озамите свои теорие рожно за реальной актом! В Озамите свои теорие рожно за реальной актом! В Озамите свои теорие рожно См, которым уже 2 или 3 тодо, если такие есть дома Посмогрите Если двинсы асе вромя посте покулять не межлия выхофы, обыли ношемы, то на кие есть селидом, обычно в местах колена и том, — том, так материалу приходится больвоться Вириге на селидом, обычно в местах колена и томо? — том стра материалу приходится больвоться Вириге на селидом, заменной выступом неменото выступают А если могериал выступом деятельного побъективным померия могериалу в 
меторы, том объективным померия и меторы, ступка, проходик, степны и двери в метолько эти вощи, том истерналу объективного 
третект и от эти от задеверет до селяти, и не 
только эти вощи, том истерналу объективного 
третект и от эти остажновите селятие.

Вы уже зометили, что возвышения складок ого светлее, чем остальная часть материало, как раз именно об этом я вам сейчас и рассказал. Вот примерно то же мы будем рисовать Складки-потертости. Идея ясна? Не яенитесь рассмотреть материал, который вы будетв рисавать. Может быть, у вас нет камуфляжной куртки и штанов, но вот ближайший по свойствам материал всегда можно найти. Перед тем как чта-то рисовать, лучше точно представить себе, как все должно выглядеть и какими свойствами обладоет объект Заканчиваем с теорией В рамках практического урака попробуем состарить штаны. Кисть — черного цвета, розмером 5 пикселей. И теперь аккуротно наносим вот поимелно такие полоски



Ничего красивого пока не получается. Присмотритесь виника егонопожение, нопровление в размер полоски я не просто так выбрал, а рисавал их исключительно так, как должны выглядеть складии на реальных брюках. Постарайтесь норисо-

же Теперь сомое нудное Размер кисти поставьте 3 пиксе ля, цвет белый (R --255, G - 255, B -255), прозрачност кисти не более 20% Готовы? Мы будем сглаживать границы склодок для придония большего реа лизмо рисунку Внимание. Я для приме ро взял коленку Это место больше всех стироется, так как поихолится маста 36MINO MIN DOD DO этому ев закрасим белым цветом по сильней Вот так Ф

Так как кисть и слай, в котором мы рисуем, полупрозрачные, то за потертостью хороша видно ри-

сунок комуфляжа Теперь займемся Теперь займемся складками материала. Здесь все не ток уж сложно, просто светлой кистью обводим темные полоски, немного скошивая за кругленнасти. У вос должно получится получится получится телера за кругленнасти. У вос должно получится телера займем зам займ займ займем займ займ займ займ займ заим займ

должно получится что-то похожее но Ф
Тут главное — рисовоть все нерезко, точно предстовляя 
при этом, что хочется 
получить в итоге. Располучить в итоге. Расположение полосок 
потертостей и склодок можно подсмот 
реть на старой текс-

реге на старои текстуре больше не буду на этом остановливаться, и мы поидем дольше Кстоти, после долик чосов, проведенных с белой и черной кистью наедине, вы на экране увидита примерно вот токую текстурку.



# NO MENOURM

теперь остапись у нас талько такие мелочи как перчатки, кобура с пистолетам и ремень для того чтобы кобура на чем-то висела

Начение с перчоток И яз. можете остовить и сторыми, но лучше перериссвого, под свой ма мар. Можей, съменно, "позвителености" и другой модели, но в решья гойти другим путем валя да и нориссвого перчатати к ручем, чем

обычно оружие, вот такие Сделать такие перчатки очень про-

то Сночала открыесем любую модель оружие и чахорым там такстуры brand.bmp и humb.bmp Ик в "Фотошале" обрезем, пре нужно, немноже ко доруксовываем. — и пот у нас новый слой Ladoni Вы, новерно, сталкнетесь, с такой проблемой, когда есть дво слоя и их лучша сдалого. Одини, так как редактировать кождый по отдельности сложно і такую проблему решить очеры ности сложно і такую проблему решить очеры.

**РЕДАКТОРЫ** 

MACTEPCKAS

просто. Выделяем нужный слой, жмен Layer/Merge Down или Chl+E, и текущий слой сливается с нижним

Займемся кобурой Ее сделать тоже не нень сложно. Вы можете или сами нарисовать

португею с оружейными "ножноми", или вырезоть из фотографии. Я поступил немного по-доугому просто взял текстуру из другой, но своей модели Вот что у меня с кобурой



Осталась сомая паследняя деталь ремень. Я выдумывать ничего не котвл, ремень нарисовать не так уж и сложно. Я же решил "выдрать" стандартный С-S ремешок, чтобы показоть вам, как это деловтся. А деловтся это очень просто. Сночало перейдем в сомый нихиний слой, который является старой текстурой "арктика"



И жмем в меню Select/All или Ctrl+A, моргающая рамочка азначает, что весь слой выдевян. Теперь его просто копируем в буфер [Edit/Copy или Ctrl+C]. И сразу вставляем в ношу работу (Edit/Paste) или (Ctrl+P). Появился совершенно новый слой, идентичный тому, который мы колировали в буфер



Этот слой нужно поднять (прасто схватить мышкой и первнести) повыше, чтобы он был поверх слоя с камуфляжным рисунком. Далее пастиком Eraser Tool стереть в этом слов все, кроме ремня, черные лямки от сторой куртки но ластиком оккуратно, то у вас картинка на экроне вот такая



По-мовму, здорово получилось. Пусть даже маска на голове староя, зото остальное все совершенно новов. Осталась сделать последний штрих, с которым лучше не торопиться Добавим в камуфляжный рисунок немного шумов слой Като и жмем Filter/Texture/Texturizer..., появляется вот такое



Это утилита для покрытия изображения определенной текстурой: в моленьком экране отображается результот, меню Texture позволяет выбрать любую текстуру из стандартного набора или зогрузить Scaling — масштаб текстуры, Relief - ве выпуклость, остальное все особай роли не играет Поставьте настройки так же, как и на картинке, и подтвердите кнопкой ОК И сразу после того, как программа закончит рендеринг эффекто, вы заметите, как материал изменится в лучшую сторону Он станет более грубым и, если можно так сказать, ребристым. Вот таким



# TECTUPOBRHUE MOMEAU

Теперь можно сохранить работу и, если нет ашибок, больше ее не трогать. Пора идти пить чай, но сначала нужно загрузить "шкурку" в модель и немного протестировать в игре Как экспортировоть в bmp-формат и загружать в модель текстуру, вы уже знаете Поэтому сразу первидем к сохранению модели с новой техстуркой. Итак, скин загружен, все красиво, в панельке Texture есть такоя кнопка Save

Model, собственно, оно-то нам и нужна Чтобы сохранить модель с новой текстуркой, жмем эту кнопку, вписываем имя модели и сохранявм. Уже можно модельку захидывать в игру, для этого нам нужно просто заменить стандартный arctic.mdl в коталоге Half-Life\cstrike\models\player\arctic\ на новый, но абязательно сохраните старую модель. Если вы ее затрете, то потом в случае чего ее уже будет не

Теперь можно запускать игру Для того чтобы вам посмотреть на модель в игре, необязательно загружать ботов или играть в сетке Запускаем игру вот с такими опциями; hl.exe game cstrike -console -dev +thirdperson +cam\_idealyaw 180 +cam\_idealdist 100, и создавм сервер Входим в игру за терроров в обпични "арктика", и что мы видим? Вах, комера кругится вокруг модели, и можно бегать, прыгать и умирать. В консопи можно вводить firstрегзол — вернуться в нормальный режим, cam Idealdist x — росстояние от комеры до модели (х задает росстояние), cam\_idealyaw x угол поворота камеры относительно модели (х задает угол)

Ну и все, теперь можно бежать к друзьям или в компьютерный клуб с дискеткой и играть до опупения уже в своей шкурке

Напоследок — пору замечаний Во-первых, любой скин или модель, который вы поставите у себя на компьютере, будет видно только у вас и более ни у кого. Если вы хотите, чтобы вошем творением нослаждались еще и друзья, та вам нужно скопировать файл к ним на машину Первая работа, до и последующие, ни когда не будут красивыми, это я вам точно говорю Возможно, вам покажется, что ваш скин просто супер, но он все розно будет далек от совершенства Паэтаму, господа будьте скромнее, представляя свою "шкурку" на всеобщее обозрение и всячески расписывая ее

И чуть не зобыл "Шкуряк" в формоте psd можно посмотреть на компакте "Игромания сойто CYCNOTA C моего http://modelling.counter-strike.ru/files/ skins/tutor Засим прощоюсь Удачной вам

Р.5. Свои нетленные творения можно и нужно присылать в редокцию "Мании", чтобы мы уваковечили ваше творение на нашем компакте |



18 A WAS 1

Константин Артемьев (MasterK@iaromania.ru)

# РОЛЕВАЯ БИБЛИЯ

#### Стапыя POMERON 3 a B e T

В девятом номере "Мании" прошлого годо освещался интересный вопорс создания собственных РПГ Тогдо в редокцию пришло довольно много писем с просьбами рассказать побольше о создании собственного ролевого мира. И велико было желание тут же пустить еще несколька статей на тему в журнал Но мы вовремя остановили этот свой порыв. удвржавшись от публикации чисто "ролевых материалов в нескольких номерах подряд Ведь не все же делают ролевки

Но настало время, когда мы уже достаточно внимания уделили играм других жанров, и пришла пара снова вернуться к RPG. Предла-

гаем вашему вниманию поистине монументольный по количеству цвыдудт информации йон Миниатюрную Библию создателя компьютерной ролевой игры. В двух статьях (возможно, будет и тратья часть, но после небольшого перерыва) мы пастараемся осветить вась творетический базис, которым следует запастись любому создателю ролевки

Вместе с выходом второй части статьи в бумажном - в журнал ворионте мы поместим но наш компокт все статьи "Сомолало", ток или иноче связанные с созданием ролевых игр. Вкупе все это составит мощнейшую подборку теории и практики для всех желоющих попробовать себя на поприще создания компьютерных RPG

От многих предыдущих текстов "Самопало" донную серию статей отличает неординарность подхода к изложению материало Все рассмотренные аспекты гейммейкерства подкреплены наглядными примерами из реальных игр. Также рассмотрены такие тонкости, как взаимодействия ролевого сюжета н структуры игрового мира - того, что многие называют "галой теорией" - с тем, что обычно принято понимать под "практикой" - физикой игры Несколько, казалось бы, очевидных вещей, а которых забывают практически все - даже именитые розроботчики компьютерных ролевок

Последнее, что хотелось сказать перед тем, как вы начнете читать саму статью Данный мотериал обладает очень высоким уровнем читобельности, а содержащаяся в нем информация будет интересна не только разработчиком игр, но и простым геймерам, которые после прочтения смогут взглянуть на любимые ими игры с иного ракурса

#### Кистокам

Прочитов предыдущую стотью (см. девятый номер за 2001 год), вы уже вполне смогли бы создать неплохую Action/RPG. Однако роле вая система, статсы и игразой движок — таль ко вершина айсберга. Если вы жажлете больвго (минимум - всенародной известности,

максимум — всемирной любви), стоит задуматься и о токих вожнейших для РПГ вещах, как игровой мир, сюжет, квесты и диалоги. В конечном счете, именно великолелноя реали зация этих составляющих и выделяет настоящую РПГ из серой массы подражателей (к коим я с легким сердцем отношу и приснопамят ную Diablo).

Что я понимою под хорошей РПГ? Прежде всего, это логичный и рознооброзный игровой мир, который не просто заинтересует игрока, но втянет в свои глубины, заставит переживать и чувствовать по-новому, изменит взгляд на многие вещи и, в конечном счете, позволит сюжет. Доже если действие игры происходит в реальном мире, в наши дни (хотя это очень редкий случай), игровой мир вам создать придется Породокс? Вовсе нет, ведь игровой мир не только материальный плацдарм для игры, но вще и психологическая и атмосферная

Haпример, Fallout — постапоколиптический мир, в котором толпы мутантав и военные базы Анклава - суровая реальность. Но это всего лиць обертка, а не полноценный игровой мир. А суть игрового мира состоит в атмосфере обреченности и духовного уподка, морального разложения и ощущения безысходности, в котором видимое процветсние и бло годенствие Городо хоть и является исключением, но подтверждает общее провило Вы спросите: "А разве может быть иноче? Ведь вкружение задает и атмосферу" Не совсем. Представьте альтернативный распорядок сил

старистический Анклов, те же толпы разбойников-мутантов — то есть те же декороции.. Но! Продветающий и благоденствующий Город, дентр ноук и искусств, желоннов место для муз, сосредоточение разума и мудрости, оставшихся после Катаклизма Кварталы, сборщиками мусора, а музыкантами, художниками, ученьми, изобретотелями Мощное кольдо из

фортов, обороняющееся от ужасов Пустыни, постепенно отгрызающее у нев и оживляющее все новые и новые территории Может такое быть? Конечно, может! Антураж тот же, декороции те же, однако как разительно отличается эта картина от того, что нам по-

ведали создатели Fa lout! Отсюда приходим к первому правилу постровния игрового мира для игры должна быть определения стирофера, то есть общов помуслогическая и мативационная база мира Атмосфера должна накладывать отпечаток на все объекты и всех персоножей в игре. И. тловное, атмосфера должна быть напряжую связоно с игровым сюжетом. Желотельно, чтрбы сюжет как раз и являлся своеобразной "вводной" для игрока, рассказывая не только об истории мира, но и раскрывая игровую атмосферу (помните, как мастерски была показана атмосфера всеобщего упадка в начальных раликох того же Fal оц!?)

# Я вижу мир — так

он ни был лихо закручен и безумен кок бы его законы ни отличались от законов нашего мивнутренней игровой логике Например, у нас есть мир, состоящий из двух бесконечных плоскостей, параллельных друг другу. Кождая из них имеет определенный уровень гравитации И там и там живут люди, воюют и асновывают королевства, воюют и изучают окружающий мир, воюют и. В общем, делоют все то, что



BUMM KOMURDUMBMM -- DOMNMнадолго размыть те, что несуразные миксы COOHMIN MAKEY не пойдут игре на фантазией и реальпользу. ностью, чтобы действи-

тельно жить в нем. Это интересный сюжет, который являет собой если и не верх литеротурного гения, то, во всяком случае, достойное обоснование вашего виртуольного существования в игровом мире, ваших помыслов и поступков, ваших нужд и надвжд. Это глубокие и продумонные квесты. всегда логичные и хитро вплетенные в канку игрового мира. Это осмысленные диалоги, ко торые вам будет приятно читать или слушать (а не прокручивать в скуке, как, увы, приходится свячас двлать во многих РПП, которые не будут противоречить концепциям и реалиям игрового мира и будут обладать достатачной логической достоверностью

Если все это встретится в одном месте и в одно время, надежно обоснуется в головох сценаристов, художников и дизайнеров и найдет реальное воплощение в готовой игра это и станет триумфом ожиданий закоренелого любителя ролевых игр. А сома игра сольется с вечностью, ибо надолго поселится в серацах многочисленных ценителей и обожателей (зоодно осчостливив создателей игры чистой и сверкоющей струей денежек это я ток, о

# Игровой мир

Любая игра (не только PГТГ) начинается с создания игрового мира той вселенной, где будут происходить все игровые события, и того базиса, на котором будет основываться

но делаем и мы Само существование этих двух плоскостей с точки зрения современной физики - нонсвыс. Однака мир живет по другим законам. Пусть будет так. Одноко взбрело людям в голову перемещоться с одной плоскости на другую. И подумали они, что всли высоко подпрытнуть, то притяжением сосвдней плоскости тебя "перетянет" на противалоложную сторону Сделали "прыгалки" и "места мягкого приземления" и начали тихомирно путешествовать тудо-сюда. Но это противоречит внутренней логике миро! Гравитоция существует и оказывает притягивающее влияние на людей, так? А на стыке гравитационных полей, как раз посередине между плоскостями, новоявленных путешественников должно разорвать на куски!

Это пример одной из недорабатак и внутренних логических противоречий "Одноко причем здесь сюжет и игровой мир? — спросите вы — Это ведь игравая физика". Но игравоя физико кок роз и является здесь одной из основных особанностей (вспомните, во скольких РПГ нервальный мир, но совершенно реольная по нацим меркам физика), а значит, имвет полное право включаться в концепцию игрового мира. Я привел в качестве примера именно физическую "нестыковку" потому, что остальные виды логических ошибок — психопогические и социальные — неимоверно сложнев Поэтому концепт игрового мира перед окончотельным утверждением следует показать постороннему человеку — наверняка он найдет много огрехов. Вы же эти огрехи не заметите по тай простой причине, что сами мир и создавали, а значит, с самого начала в нем некомпетентны Есть интересная идея, чтобы концепт игрового мира и сюжет создавали два разных человека. Тогда удастся избежать многих фактических ошибак, одноко может пострадать геймплей, ведь фраза о том, что один программист вряд ли сумевт разобраться в коде второго, вполне применима и к сценаристам

и в светористом Ировой мун ролжен быть хотя бы невного нем провежения и принем резем задет не о боли ней "ведосовенносто" вреде разрушивеност то обстоновки. Это больные тами с соврежения жи муп, понности решелы тоготром в дельний жимей те в правстоямется возможных про- в дельний жимей те в правстоямется возможных про кождай разроботиче сом дия саба решели, следият и ему реализования в возможности следият и не том ступ и изготь то уголо не побой стоя. Это проблемо прогроммиста, о не сценористоя, вот туст и отроботивоот свей живе Стоит задуметься с ценего бразмости такой реализомности до, правстоямность не правстоямность образмости такой реализомности до, правстоямность образмости такой реализомности до, правстоямность правстоямность до правстоямность правстоямность до правстоямность правстоямность до правстоямность правстоямность до правстоямность д

на стал можно сесть. Да, ступам можно внутив кото-нобудь, ит так и ух зго турко и вожно? Если токся "саобара" на осклет сущетвенного аления на геймалей, можно бростьском усилем за ито-нобудь более продустванов Варь примеров на эколин, когда игро доятмосу экитереских оринислиных вызможностей, не обладая "диагиверской" интерастив ворит "ничего на себе не представляет", —

Я же имею в виду иную интерактивность интерактивность социольную и экономичес кую Поясню на примере Опять вспомним Fallout 2 Когда мы потрошим завод наркобарона в Нью-Рено и забираем Майрона (ученого-гения, создавшего Джет - самый попупятиный вид наркотика в игра), никто на это не обращает внимания! Казалась бы, разрушеие единственного (і) завода по производству Джета должно резко взвинтить на него цены, о вскоре привести к его полному исчезновению Ничего подобного! Ничего не изменяется. Даже в доме самого нархобарона нас астречают с таким же высокомерным презрением, хотя должны были бы разорвоть на куски. Это пример грубого и неправильного подхода к социальной модели (видите - столь любимый мной Fallout тоже не идеален). Кстати, социольная модель в Fallout все же присутствует, но в очень слабом виде

# А разработчики так

Россиатрим этат пример со сторона розроботника и Ингрола изроша о нам могут высторгится кросотами, которые воссоздение за системена выи, и не обращить вимынее но мелочи, которые отроботывались говаим. Но если этам менома не обудат — игрох их отоутствие сразу же замент и изочет грозноруенбть и кириста помирорым и как за реголизового задежатую социальную и экономичестую реводим о на фестими и рогост.

кую реклама на деят-теме пърсости Увы, в долныя момент обсолотной панощен не существует Сомый примитивнам и трудоенкий, но между тем и сомый простой способ состоит в том, чтобы разработники эгронея продумывалы все водоможнее ветая поведения игрока и писали скрипты соответствующих реация ("окружогоция" ремя" Для простих служова осуществия з то не, слицкого

сложно. Ситуация с наркобороном в примере прямо-DeusEx токи пловоет на позамечательная верхности - реапингра, к которой автозовать адекватное ры в виде довеска присоподорожание, а бачили подшивку местных то и исчезновегазет за лет эдак несколько. ние Джета, а так-Жель только, что их никто же адехватную так и не прочел. Пусть это огрессию самого будет вам уроком, господа разработчики: нервы игрока превь очень просто. Даже ше всего удивительно, почему

такую очевидную реакцию не реализовали создатели Follout Что ж, всем исм свойственны ощибки. А вот для более спожных сигуоций (даже тесное взоимодействие персоножей в пределох одного городо) это степать пояти невозможно. На отповтивание токих социоль-

ных просчетов времени уйдет гораздо больше, чем на создание всей остальной игры И, опять же, никто не зостраховон от ошибок, доже доблестные ормады бета-тестеров.

# Особенности

Если мир водей кгры действительно сложен, имеет смысл внедрить специальную эколият избежать "пролисывания" реакций игрового мира на действия игрока вручную Пачнем с социальной модели.

Во-первых, все персоножи на игровой карте должны объединяться в смысловые группы Каждый участник конкретной смысловой группы должен обладать некаторыми признакоми своей группы. Например, в городе есть банк В банке обитают клерки и прочив конторщики, охранники и посетители. Кроме того, есть определенная масса людей, которая в этот момент проходит мимо здания банка, не имея к нему никокого отношения Итак, выделяем четыре смысловые группы: "банкиры", "охранники", "посетители" и "прохожие" ("толпо") Кождый представитель каждой группы делает определенное действие, присущее всем представителям этой группы, имвет общие с ними свойство и модель поведения

А теперь представим себе, что в бонк ворвались грабители и начали угражать всем листолетами. Что при этом должны делать наши группы? Охранники должны честно охранять правопорядок и ликвидировать гробителей, посетители — в панике выбеготь из бонка или ложиться на пол, прикрыв руками голову. клерхи — в такой же панике прятаться за столами, убегать в кабинеты .. А толла на улице обязательно отклынет от банка (впрочем, многие будут с любопытством наблюдать за происходящим с безопасного расстояния). Если все так, то получится весьма реалистичная массовка. И все эти действия не придется втолковывать каждому NPC отдельно - мы лишь назначавм общив двйствия всей группе и получаем шикарный эффект

Развияние на группы шелескоброзно не готько для бизопанстр роспределения действий. Оно бызонт полеваю также в системом "спой-чудкой" Еще один гример Мы, имевы город с читирыми бащитскими группыровским, имеющими между собой в сесима сполевае отпошение (от "другом") и готовност и в автимотомощь до лютой неговыеги (Кроме того, меетси служба сърожа правелотражи от имериме грождене. Что будет, если итком, грогутомировае? Роспределения в състава одной на группым, проекцевами, в съставание по группым, проекцевами в състава по группым, проекцевами в съставаться по группым, проекцевами в законными стиA PARTY

дения, и вудля — получаем оживаемый эффект Прохожие в ужасе разбегаются, бротки потерпевшего ноподоют на игрока, дружественноя бондо уже спешит им на помощь. Полицейские, как обычно, прибывают поспедними и страляют во всех срозу, особо не вникоя, кто пров, а кто винават Если неподалеку случайно оказался врог этай банды, ан с родостью встанет на сторону игроко. Получаем потрясающий эффект при минимуме усилий

Более того, если позаботиться о сохранении коэффициентов отношения к игроку различных групп, то, придя в этот город через месяц, игрок вполне встественно обнаружит негативноя отношение к себе адной из группировок и полиции Местные жители новерняко будут вго побаиваться и сторониться, а вот басс противоборствующей староны, наверное, встретит его с распростертыми объятиями и, может быть, даже предпажит работу Естественно, время лечит раны, а значит, непло-

## Экономическая модель

Перейдем к экономической модели. Тут все вще проще Практически любой персонаж в игре является одновременно и производителем, и потребителем. Нопример, крестыяне производят продукты питания и потребляют хозяйственный инвенторь, одежду, мебель, технику Кроме того, каждый персонаж в той или иной ситуации может быть продавцом или покупателем. Например, владелец оружейной лазки покупает детали и оружие, а продает только оружие (естественно, по более высокой цене). Соответственно, каждый лерсонаж должен обладать свойствами, отвечающими за объекты, которые он продает или покулает, потребляет (нуждается) и производит Неплохо бы к каждому из этих свойств добовить коэффициент, который будет отвечать за активность свойства

кую, живую и реалистичную экономическую

Не забывайте, что экономическоя и социальная модели очень тесно взаимосвязаны поэтому должны взоимно дополнять доуг друго Если игрок убил видного торговцо, то остальные торговцы одекватно на это реагиру ют сильные мира сего закрывают перед аами свои витрины или взвинчивают цень до небес, а слабые готовы отдоть вом последнее, лишь бы вы убрались куда подальше

Вспомним пример из Fallout 2, который приводился в начале статьи Если бы в игре были реализованы экономическоя и социальная модели, ситуация разворачивалась бы совершенно по-другому Иток, бесстрашный игрок сотоварищи внаглую пришел на завод наркоторговыя, сровнял предприятие с землей и забрал с собой изобретотеля Джета

Реакция социальной мадели так как наркозавод входит в одну смысловую группу с влиятельной свмьей наркоторговца, то семья настраивается против вас весьма решительно Вход в их квартал вам закозан вмиг прввратят в решето. Более того, дружественные наркоторговцу бонды и организации также будут настроены к вам весьмо недружелюбно [их огрессия к игроку тем больше, чем дружнее они с наркобароном) Простые люди, до

КОТОРЫХ СЛУХИ ДОХОДЯТ В ВЕСЬМО ИСКОженном варианте, также станут вос сторониться, ведь вы посвгнули на их быт (вспомните, в Нью-Рено проклюбимом миой тически все "нейтрольные" персонавайсы разгоняют пулю в стволе до скорожи так или иноче связаны с мафией)

Босс противоборствующей группировки напротив, будет относиться к вом очень друже пюбно, и после этого "подвига" игрок легче и быстрее при-

его криминальной самыи Рвакция экономической

модели так как наркозавод обозначен как весьма крупный (по большому счету, единственный) производитель Джего в игре, экономический боланс серьезно нарушается Игра пытается восстановить баланс, в связи с чем меняются все коэффициенты, так или иначе связанные с Джетом, и соответст венно - его цена, уровень жизни и доходов различных торговцев и перекупщиков Джето Кстати, меняется и их отношение к вам, весь вы фактически разорили их - хороший пример взаимодействия экономики и содиальной сферы. Настроение и состояние многочисленных наркомонов также претерпевает из-

Но косвенные связи пойдут еще дальше Определенным образам пострадают некоторые финансовые круги в НКР и в Сом-Фронциско, ведь они тоже замешаны в темных финансовых махинациях мафиозных банд в Нью-Рено. Без Джета состояние шахтеров в Редаинге станет вще хуже, и они, возможно, поднимут бунт Вот как все интересно получится! Игра станет насыщенной и максимально нелиней ной - кождое действие может привести к довольно неожиданным последствиям, а мир



хо бы позаботиться о постепенном выровнивании этих коэффициентов отношений. Через годик-другой неблаговидный поступок игрока сотрется из помяти людей, и он сново сможет ходить по улицам этого города впалне спохо но Впрочем, добро также имеет свойство быстро зобываться, даже быстрев, чем эпо

# Высокая иерархия

Мы рассмотрели самый простой случай разделения на группы. При более сложной модели разные группы могут также входить друг в друга и даже перекрешчесться. Если бы в предыдущем примере в составе одной из группировок был полицейский (то всть имел свойства принадлежности сразу к двум группом банде и полиции), ему наверняка удалось бы настраить против играка вще и полицию

Тогда мы имвем потряспющую возможность воссоздать социальную модель не на уровне конкретного здания и доже не на уровне города, а на уровне всей игры Выгля деть эта мадель будет как нерархическая система групп и подгрупп, по которым можно ле ко и быстро распределить всех персонажей Токая система при правильной организации может избавить вас от многих хлопот, связанных с программированием отношений между людьми, позволит сделать игравай мир гибким и легко изменяющимся и дать игроку ощущение сеопьности -- то есть именно то к чему мы стрвмились

активность поошметки. Эх, лети, физика, в тартаратребления еды у ры! Или после ядерной войны произощли ТАКИЕ изменения в устторговки на рынке ройстве нашей матушки-2, активность покупки природы? 7. соответственно, октивность продажи — 5 (хотя эта цифра может быть меньше, если торговка складирует что-либо впрокі. Естественно, активность продажи хлеба у этой торговки не может сравниться с активностью продожи хлебо крупной хлебопекарней. Теперь у нас есть весовые коэффициенты, покозывоющие, кокую лепту в общую экономическую ситуацию игры вносит кождый персонаж

Положение на начало игры мы можем принять за "экономическое равновесие" На основании экономических покозотелей кождого персонажа устанавливаются цены на разные товары и услуги, степень их востребованности и показатели сбыта. По этим данным будут работать все производители, торговцы и караваны Если определенный товар не востребован (его мало покупают), цены на него падают, и производитель сокращает темпы п водство, о то и вовсе его сворочивает. Если ощущается дефицит продукции определенного вида, цены на него резка взлетают, а купцы переходят в режим слекуляции Производитеги пытаются нарастить темпы производства, и постеленно все снова возвращается на круги своя Таким образом, мы получили очень гибстонет сверхреалистичным. Игрок должен будет кождый свой ход сверять со эдравым смыслом и учитывоть слабости других людей — почти реальных людей, а не безликих NPC. Это лине то, к чему мы ток стремились?

# Стаз экономики?

Игравой мир не должен быть ститнемым. В обсолетние бильшичется созраеменнях РПГ ингравой мир, будуни вариножды создаению разработчаском, не притерелевоет существенных изменениях замениях заменениях бильших бильших

Один из глобальнойших изывенений сохой структуры игрового миро в видея в Рипевсоре Тогтент Поменто "смагростушую" уянцу и ее преображение? Это адеиственный пример обсее или мене плобального изывенения игромер образовать миро в пооцессе виры. В остальных итрового учения по обсеноються и необходимый элемент плобай по того и по образоваться и по образ

Помните, после победы над Фрэнком Хорриганом в Fallout 2 нам показывают, что изменилось в мире благодоря нациим подвигам. Помимо всего прочего, там рассказывалось о том, что ноша родная деревенько Арройо, раньше чуть пи не бермейшее место на свете, превратилась в громадный цветущий город. Тудо вернулись все ноши соплеменники и стопи жить долго и счастливо. В надежде увидеть плоды своего трудо восчию (в Fallout 2 присутствует возможность продолжить игру после победы) я первсек всю пустыню, и меня ждоло горькое розочарование. Вместо обещанного цветущего городо — все тот же порвавшийся веревочный мост через дикий коньон. Обидно Госпово Розроботчики (я имею полное прово обращаться к вам, дорогие читатели, таким образом, так как надеюсь, что вы когда-нибудь все же станете настоящими разработчиками, и судьбо геймеров, пусть и виртуольноя, будет в воших руках), не надо разонаровывать игроков Они вом этого не простят

# CHO NERT

Сожет является этолов по возмости вышью в РПТ посте игрового чиро, ведь менном но сожете основываются водим странствия е мире игры. Сожет — всихнейших ограделиюдах поделно сиеронсток, и менение от в перзую очередь росписывают игровые журналиста и оценнового «Немеры Сожет зодет лебямогив всей игры, и испортиту его — экочит тохорнить все отсливые состальяющие

Нописсиния сожето лакия поличестию и во заинай сомети лакият поличестию и во заинай сомети лаковаги от заковый фонтазии, полгому не буру советовать, кок яго писсти.

Объязок коту сдеятоль несоставью солугствий Геспова Разроботчики, не бурате бонольже мым - Возовочество устают от от-верваеного этогором на объемента поличил грания поличил пришеньщем, закогла Америки террористоми и Съмста-Зпобного-Разиски, которого навоз всеневременно закочити в соотчере, прадводительно выпотрошие пору тиски его постаюсятелем Беймурн устают от венный посточн за Сольвы Головин-Артефокти, который спостоя вась мыр Понимуйте, ку- да ему спасти мыр, когда он сом себя спости ме может и замежден пребетоть, к помощим

приключенцев? Не надо пугать нас очередным возвращением Дьявола сотоварищи, подением Статуи Свободы и тотальным онтиправительственным заговором. Мы устали от этого Мы хотим чего-нибудь новенького, оригинального и интересного Впрочем, России самим Геймером (не тем злобным и наглым Геймером, который жует морковку у нас в редакции, а Всевышним Геймером) предписано рождать "собственных Платонов", то есть оригинальные сюжеты, хотя рожоет она в ужасных мукох и чрезвычайно медленно. Коэффициент оригинальности наших игр явно выше "зарубежа" (достаточно вспомнить ори гинальный мир "Аллодов" и совершенно бесподобный "Униваг"). Так что держите плонку!

К сведению сценаристов сюжет игры это не только заставочный ралик Конечно, в некоторых случаях можно обойтись и рали ком. Особенно когда все цели и средства заранее известны. Но что это тогда за РПГ получится? Очередной клон Diablo.... В остальных же, нормальных, случаях сюжет должен преследовать геймера на протяжении всего геймплея Неужели сюжет вашей игры будет прямолинеен, как нос Буратино? Неужели вы откожетесь от неожиданных сюжетных поворотов? Неужели в вашей игре не будет сценарных находох? Надеюсь, что будут Если так, то, кроме вступительного ралика (а может, вы придумаете что-то пооригинальнее?), должны присутствовоть сюжетные встовки на протяжении всей игры

Сюжетные повороты и прочне неожидонности не должны преволировоть над основной линней — слишком резкие сценорные ходы раздражают игроков, ведь

нам всегда обидно расставаться со Учитось! Box гтарым добпример рым.. Перед тельно сбалансированного квазисимулята ра психической неуравнеплохо бы новешвиности отдельно создать невзятого индивидуума в большую наотдельно (от индивипряженность дуума) взятом мире или атмосферу

легкой жедоскозанности — этим вы как бы годготовгневоете игрока к грядушим переме ном. Между тем, сожетная линия не долж но долго быть прямо небольшие извилины и кочки но жизненном лути геров — обычное

Вспомните модер-

кто владеет информоция, владеет миром. Неужени вы позволяте игроку зокладеть ми рожей Нет, туть игрока к победе лежит не только черяз долеко зометьми зольми и кочки. Леткот Тумон надосколачноги долеке зоставлять игрока плутать, порой тваять дорогу и выберать мевержую торлу Все размо суровов реальность возвратит его на правильный гуть, та, в конце яго подховает широм отгрытом пость алиниства разможения под оболастиватьного ушибогу.

Игрок не должен владеть информацией Долго, по крупицам ему придется искать правду Иногда вместо этого получая искусно замаскированную и ловко поданную ложь. А правда — ват она, совсем рядом — на поверхности, стоит только протянуть руку, чтобы поскользнуться на склизкой сценарной кочке и плюхнуться в туманную мглу Изредка играку просто необходимо подкидывать реальную правду, но так, чтобы он еще сомневался в ее истинности. Вот тогда сюжет будет держать игрока в постоянном напряжении, и чем ближе конец, тем интереснее будет играть. Однако не стоит слишком резко и круто обламывать игрока — полная безысходнасть может повергнуть его в отчаяние, и он зашвырнет коробку с игрой кудо подальше. Что бы ни случилось, впереди всегда должна моячить надежда

И последнее Помится, в говория, что сожет, всести, разволом и дизавім должны миятчетом стимостом стимофіры игру В принципе, все это провильно мо неогда полезноробовть твійниней жохой-нибурь неожидотной приятной ввишью, котором куть-чуть выхотила ромим игровой отихоферы. Помита в Follow 2 в Бросевжиле всестов и жизнераціюстью растення, ситоре прохолю все первостию в вписывоста в стим игру, вырогі М юз то как приятної Сповно чистая, свяхов струя в голокой таконче.

# XXX

Но этой ноте позволяе засоненя. "Строус" часть нашем "Опевано" завет и построизтися с выем до эстроч в блюковим образовати и построизтися с выем до эстроч в блюковим отмеря. "Менем" (предположенным, чурев чения), тем у тос бурят возможность сонно-миться с "Изыам Голевам Замени" Вы тотрому в части и предоставля и раздоли, у кактолы, учет какторы, учети в предоставля и раздоли, и деятомы сетти, персонавля и раздоли и закторы направленность это ток, о тичность. "А пока — до схорим ворре. "В



# MENERHUISHOROGIH

яля Фелог

# Новый Вулкан

Сомпозня Тнетповілься выпустико кокую модель куперс Volcano 7+. Дваюй: интеграсан в первую очердав своей унивирсальностью. Но ворождавнымі "Вукком" может работого: розух с турма процессорными разъемоми — Socket A (AMO Ahlion, Duron), Socket A78 (Intel Pentium 4) к Socket 370 (Intel Pentium III). Советой Унивальновопо простоя мехалическом идея, при которой используются несслыхо среденения схорой используются несслыхо среденения сородного типа (см. рисучок). При этом радмотор установливается ск бы вигуть корпусс купера (кстати, радмотор полностью медный и содерзит делих Зам.



В комплесте Volcano 7+ мдет специольный переходичесть, с почощых откротом сихон реуливовать скорость яращения вентинаторь. Онобидичениеть в разрые совернение "блок илогния — кулер" в имеет тражгозиционный параключатель — "минимальне обороты", "средние" и "массичальние", Тоеми образом достигоетьс баготором от почем образом достигоетьс баготором образом достигоетьс баготором образом достигоетьс баготором образом достигоние образом на почем образом достигоние и оригнальностью силождения Блогодоря простой с пореживанностью силождения Блогодоря простой с постойно-м мажно использовать с любыми другичих совраменными кулероми.



Размеры вентиляторо — 70x70x25, меха низм ball bearing ("подшилники кочения" рус.), скорости вращения вентилятора — 3000/4800/6000 об/мин, уровень шума — 24/35/47 dbc соответственна, максимальный воздушный потот 5 0СРМ, максимальное тем-

пературное сопротивление — 0,29 C<sup>O</sup>/B<sub>T</sub> в слу-

Цена на данный момент не известна. Предположительно она вычисляется сложением стоимости трех обычных кулеров с последующим умножением на два На два потому что нельзя быть красивым тожим.

# Диета для Walkman'a

Начались продажи нового умърстонисого СОливеро Samy D-EII/000 Гобории этого стивного блиноподобного двеойсо составляют всего 127/31/3/21/32/2 миливиерра При этом разработчиски удалесь сплощить и куда-то приледить мощный окумунатор емисство 1350 м/ч. в Ториерусо двятовет в среднен на 115 (і) чосов нетреревного простушнаєтние, от поличую подата рядку необходямо всего 4-5 чосо (короций пример для бистротимиводимос СИМ-82 коллер!



Подверживается воспроизведение Audio-О, золисонных из CD-R/CD-RW носителях, а таские формот CD-TEXT Корпус плевера выполней ко особых удорогрочных материлолов. В случее чего D-E31000 можно использовать дая сомосбороны мин див золусох водяния бъличить ков (формо корпуса этому способствует) В мочулие, прилагооциямся к плеверу, можно найтиописония нассольких простых привмов стили кун-фу-ллевром-по-реле, а также краткое руководство по подоятный буже былика.

#### Апгрейд мечты

Совсем медавно в норослев мы обруждолы вероятность повятения переходиних, позвологь цего новым 0,13 ммм ЦПУ Tuoldrin робототь но сторых материнских платах с разъемсим Socked370/FCPA. И вст он поносирован официально Как и в случав с Slot 1-FCPGA2 переходинком, ненциативу проявила компания Рометаюр



Новинко Р(0370/Т преднозночена для опгрейда сторых (816 тист (про подвержку чилсето 4400К инвеста не известно). Но донный мимент адентар сертифицировом для материнок сомпений Авак. РСО (п)ра, Асерт, Съвтаветь и Новозмом, ото милсет (815 после выпуска си челый процессор техновия отключають и ком челый процессор техновия от последовующим 8.5, которов чивелесь только в маряфилами 816 8-8мр (Авак ТУЗЕ-С). Телевы, паскоев, стотус-каю восстановлен, и расговация было понзрах отгрейда высов обра полот в кровы

«учествення объектов объектов и в довеж выпораты менероской изражно от Роминаар выпораты менероской изражно объектов объектов

# Aiwa хочет MP3

Компания Alwa решила слопать кусачек MP3-плеерного пирога и вслед за недавно амонсмрованной моделью MM-YX200 с 32 M6 встраенной флэш-памятыю предстовила новую прогрессивную версню MM-RX400



Новинка обарудовача 64 Мб встровниой фэш-паматью, FM тонером, USB интерфейсом и поддерэжсой форматов SDMI (задинденный от колерования формат), MP3 и WMA Рекомендованная цена составванная цена составванняя цена составзанняя учена предоже ММ-РКК400 позанися же а правле

От себя добавлю что ценовая политика компании **Aiwa** ни-

как не соответствует понятию "агрессивная" и что совсем не многие меламаны польстятся на столь дарагае устройство

#### Reserve AMD

Ког выденти приверженця компонии Infel из безянскій мосси компьютерьнямов Очень прото по логотину "Infel Inade" ис октамном блоке Посиломием АМД долгоя время били пишення подобчота спесобо сомовирожения, так коя процессоры и побымом амеры не поставая пись в фирменной ВОК-сомпюстации и, соответственно, на компьельстации, и, соответственно, на компьельстацию, с стигаром "AMD Inade" (в пику Infel) Причин тут миссь, и оден из сомям вероянны загомностью то им, и мефы о ненидажности "на-Интел" ЦПУ прочно въягись в широме потвебительстве мосси. Один криво собранный комп, ненароком сверк нувший лейблом АМD, мог испортить многомесячную маркетинговую комланию

Теперь, слава богу, ситуация в корне изменилась. Вероятно, какие-то внутрикорпоративные течения вынесли идею тотальной "АМД-зации" на поверхность, и стикеры с логотипом компании те перь можно обсолютно бесплотно заказать на сайте www.amd.com (на момент написания ново сти онлайновая форма еще работоло). Набар состоит из лейблов для ЦПУ Duron, Athlon и Athlon XP (не более трех штук каждаго наименования). Я лично себе уже заказал, чего и вам желаю

# Скажите "чиниз"

Fujifilm обновила свой модельный ряд новой цифровой фотокамерой FinePix F601 Zoom. Это надорогое 3,1-магапиксальное устройство, при званное заменить популярную модель 6800Z "Краткий" список характеристик выглядит следующим образом

 1,7-дюймовая 3,1-мегаликсельная ССО матрица Fujifilm SuperCCD III,



 Зк оптический зум, 1,4x/2,2x/4,4x

дифровой зум, • оптический ви

- доискатель, память — флэш-SmartMedia enko-
- стью до 128 Мб отпичившийся но-(16 Мб в комплеквой моделью PDA с Јача-машинои 1.5-дюймовый собственной разжидкокристалли роботки - Chai-LX
- ческий ТЕТ экран. ■ NTSC/PAL BH-

 USB интерфейс для переносо файлов с/на компьютер.

размеры — 72х93х34 мм.

 вес — 220 грамм, примерная цена — \$599

По приблизительным расчетом, новинко пордог ототе впедпр в эжу эжодост йоходиш в катива

# Почем GeForce 4 для народа?

Стали известны примерные цены на супер пупер-мега ожидаемый GeForce 4

 Самоя навороченная hi-end карточка с GPU GeForce 4 Ti 4600 (NV25, 350/325 MFtt, 128 Мб) обойдется вом в 399 баксов,

 полуклон с 64 Мб памятью (NV25, 350/275) МС Горопостся зо 300-350 зеленых

 GeForce 4 MX 460 (NV17, 300/275 Mfu, 64 Мб) вом отдадут за 199 у е., чуть более медленный GeForce 4 МХ 440

(NV17, 270/200 MFu, 64 M6) 30 \$149 ■ а самый дешевый GeFarce 4 MX 420 (NV17) 250/166 МГц, 64 Мб) — "подарят" всего за 69-99 зеленых буможных президентов

На всяхий случай оговорюсь, что информа ция эта пака не подтверждена представителямы



компании NVIDIA и носит строго неофициальный хароктер. Возможно, после 6-го февраля ідень, когда GeForce 4 будет официально представлен миру) ситуация коренным образом изменится, и GeForce 4 будут раздовать бесплатно всем желоющим.

#### Linux-пингвин робко прячет тело жирное в карманном РDA

He Windows СЕдиным жив мир кормонных пьютеров На прошедшей недавно выставке LinuxWorld Conference Expo 2002 сразу три ведущих производителя РОА представили решения основонные на опероционной системе Linux Первой по спи-



ску идет Сотраа. эплиховиюя в свой iPag Pocket PC дистрибутив Red Hat Linux B первую очередь это иници отиво интересно именно тем, что изначально iPaq предназначался nns MS Pocket PC » оозволить на нем пингвинов никто не

Hewlett-Packard, Нозвание, кстати, на провокацию, ток как компания Sun изначально

Java с кофе, а никак не с чаем Модели -- HP LX 95/100/200 -- будут построены на процессоре Intel StrongArm и обору-

дованы 32/64 Мб флэш-ПЗУ В качестве карт используется стандарт росширения CompactFlash Размеры сравнимы с PDA Palm m505 (хотя, судя по картинке, HP LX будет несколька толща)

Замыкает строй компания Sharp, выпендрившаяся не только новым КПК Zaurus SL-5000CD но и собственной веролей Linux. Устройство су шествует в двух ворионтах — для японского и америконского рынков соответственно. В первом сердцем КПК спунят процессор Hitachi SH, а во втором — неизменный Intel StrongArm Внешне новый Zaurus очень напоминает полупярную модель Sharp MI-E21

P.S. Меня тут спросили, что такое "девойс" Даю справку это русская транскрипция английского слово "device" Переводится кок "устройство"

#### Сапоп-ада трех принтеров

Сапол ононсировало три новых модели позерных принтеров. Первоя, LBP 1110SE, является прямым наследником популярной модели LBP-1110 м продоется по средней розничной цене \$300. Формат печати - А4, стандартное разрешение - 600 dpi (вплоть до 2400 dpi), максимальная скорость — 8 страниц/минуту, список поддерживаемых ОС — Windows

95/98/Me/NT 4 0/2000/XP, a taloke Mac OS версии В.1 и выше. Для соединения с компьюте ром используется USB или параллельный (LPT) интерфейс, габариты устройства 340х312х266 мм, вес его — 6.6 кг

Второя модель, LBP-1210, стоит несколько дороже целых \$460, но при этом печатоет с большей скоростью (14 страниц/минуту) и содержит встроенную каш-помять объемом 2 Мб Принтер оборудован параллельным и USB интерфейсоми и работовт под ОСями Windows 95/98/Ме/NT 4.0/2000/ХР (и, разумеется, Мас OS 8.1). Стандартное разрешение - 600 dpi [моксимум 2400 dpi]. При размерах 388x359x254 мм модель LBP-1210 весит целых 7.8 кг. Постовляется вместе с набором загружаемых ТгиеТуре шрифтов

Третья и самая дорогая модель, LBP-1310. обладает функцией двусторонней печати и имвет стандартное разрешение 1200 dp: (до 2400 фр.) Максимольная скорость пвчати — 18 страниц/минуту, встроенная помять — 8 Мб [до 136 Мб], интегрированный 100Вазе-ТХ Ethernet контроллер, слот LIO V2, USB и LPT интерфейсы, Список поддерживаемых ОС полностью идентичен двум предъдущим моделям Размеры принтера — 405,9x443,7x288,7 мм. вес - 12,2 кг

# Храните МРЗ в сберегательной KOCCO ...

Зобовный гибрид произвела на свет одна маленькая, но гордов компания Orban Это портотивный МРЗ-плаер с возможностями полупрофессионального диктофона. Устройство построено на 24-разряднам сигнальном процессоре Matorola Symphony DSP с частотой 100 МГц Для сжатия используется алгорити ISO/MPEG1 Audio Layer III, также известный как Fraunhofer MPEG1-Layer3 Поддерживаемые битрейты — 32, 64, 96, и 128 кб/с. Максимальноя частото аискретизации — 48 кГц. Если от сухих терминов перейти к русскому языку, то получается, что усторйство способно записывать звук с качеством аудио компакт-диска

Кроме этого, в анонсе содержатся спедую див тактико-технические характеристики USB интерфейс для передачи и копирования файлав на/с устройства.

 в кочестве сменных носителей используются MMC фази-карты (Multimedia Memory Card), жидкокристоллический дисплей с разрешением 100х64 пикселей,

 питание от двух польчиковых ботореек АА, са средним временем работы 4 часа при записи и 8 часов при воспроизведении,

 стерво/мона запись с внашнего микрофана и пинейного входа, • возможность наложения сигнала с микрофо-

на и линейного входо, воспроизведение на наушники или внешний

Кстати, нозывается этот замечательный девойс "Soundtainer", что в переводе с английского звучит примерно как "звуковой оловянный омальтомист" (от онгл "tain" пловенная амальтама) Возможно, разроботчики имели в виду нечто иное, нопример, ассоциируя со словом "контейнер", одноко я лично придерживаюсь того мнения, что выпуск "саундтейнера" спедует считать акцией, приуроченной ко дню открытия Менделеевым адноименной таблицы Ват такой вот бред

# CUAR YETLIPEX

е успели остыть эмоции от тестирования GPU NVIDIA GeForce 3 (статья "Шесть GeForce'св пед прицелем" № 11(49) 2001), как на сману свы прицел морый мат Теспия

смену ему пришел новый чил Titanium. Выпуск "Титанов" вполне можно назвать поспешным. Наплевав на собственные планы ежегодного выпуска новых карт (до этого был шестимесячный цикл), nVidia срочно стартовала рекламную кампанию, ускорив производителей чувствительным пинком в виле манифеста о несоответствии "высоким потребительским требованиям". Причина такого раша проста - подлые канадцы из ATI со своим Radeon 8500 (см. илршема (едемон момере) смещали nVidia все карты, нарушив тем самым многолетнюю гармонию руководства фирмы и ве акционеров. Испутавшись мащной рекламной кампании АТІ (о производительности Radeen \$500 тогда ходили просто легенды!), совет директоров был вынужден принять соломоново решение о превентивном "ракетном" ударе. Так на свет появились "Титаны"...

#### Мифы титанов

Для чичало предостою разобраться, что, обсебтвенно, собой предоставлет линейкое Тіпалит Как известью, цеве "апаснаючий" подтителья морято и что же подучат под разными миенами и реагамными спотогноми быроздель и принадляеми "NIGB Так было всегдо, иночено принадляеми "NIGB Так было всегдо, иночено со разони- Нем Тий т. Тий (2 пильите т. NIT2 "Штой) и экономиченно произготаний соемо, котда но рычка варух вознатили мифичестви чтать со заучной принисской "Платийт" GF 3 П. 500, GF 3 1720 и GF 2 П. Так Составии как отчечь на де

Geforce 3 Ті 500 — флагианская модель линейки По поспорту - это обменью Geforce 3 (МУЗQ, 0.15 жидо стетелиетом №5, роботовшем на повышенных частотох явра и помяти 420/250(500) МІц. Обещаяся бить главным эк зекутором но предпотогашейся порые Rodeon 3500 В результоте нерозельсимых тестов был причинскомой утришей" «дерекортой но рыжег

Gefares 3 11 200 ме что инов, как "кострировонный" Gefores 3 (NVZ0, 0 15 ммд. с часто той зара в 178 Мід и помяти 200 (400) Мід с омый вероятный претендент на место Gefores 2 МV 200 Злив, и поличные замых утверждого, что с помощью Ті 200 nVidlo избазявлется от брака при производстве GF3 и GF3 11 500. Истемный конкурнят Radena 1850.

GeForce 2 TI GeForce 2 Ultra с понюкенными частотами помяти 200 (400) МГц. Был призван на службу с целью заменить GeForce 2 Розова, а заодно и примерно наказать Radeon 7500

# Директ-шейдеры 8.1

Теперь немного об отличиях GF 3 Ti от "обычного" GeForce 3. Первое, о чем кричит nVidia на каждом углу, - эта поддержка DirectX 8.1 На самом деле это всего лишь повод постовить галочку в таблице features, ибо единственное реальное изменение, позволяющее обозвоть корту "поддерживоющей DX 8.1", заключается во введении пиксельных шейдеров версий 1.2 и 1.3 (которые наконец-то сертифицировала Microsoft). Не идет ни в каков сравнение с тем, что проделало ATI в своем Radeon 8500, где присутствуют действительно качественно новые шейдеры (собственные 1.2, 1.3 и 1.4) с болев высокой гибкостью в програм ровании и бОльшим количеством комана К тому же мы сильно сомневоемся, что новые версии шейдеров от nVidio и тем более от ATI будут использованы разроботчиками в ближайшев время, ибо главное — совместимость, и поэтому многие, скорее всего, остановят свой выбор на шейдерах версии 1.1 Другими словами - гаймары получили "фичку про запас

Также в списсе новых Кеблиез эмичатся 280 текстры Полавома штула, овля, конечно, зо крыть глаза на то, что выпи-извение и гор, кото рам по падвражиме; — это Dтомея, Такумем. В Такумем. Се, в букумем. 30-текстуры будут обызательно востребовань, орнамо сейчас использовать из ополицено политически невозможно — изэо полицено потога, в сакон очеревы, колической его потога, в сакон очеревы, колической стой у свереными за маркому Такуме то потога, в сакон очеревы, колической стой у свереными за маркому Такуме то потога в сакон очеревы, колической бустуры за потога и за потога на тома мара, и потога мага, и потога мара, и потога мага, и потога мага,

# Тестовые стенды

Тестирование проходило но следующей онфигурации

- Процессар AMD Athlon 1200 МГц
   Системная плата Asus A7V (VIA КТ133)
- ◆ Оперативная память 384MB SDRAM PC133
- ◆ Сперативная пометь 364м в 500м РСТ3.
   ◆ Жесткий диск Funtsu 40Mb ATA100, 5400 об/мен.
- Монитор Samsung SyncMoster 7001FT (17»)
   Драйвера nVidio Detarrator XP
- Операционная система —
- Windows 98 SE, Direct X 8 1

К сожопания, эторы, более современным стена, не смог приентаполноценного учестив в тестировонии ка зо не вогремя (точнее вироалиси, совсем не вовремя) вышелшего из строи блоко титания, который умудряеся зоодно зополить и системную плоту Тем не менее, ми все же вилочени уже чиевшиеся резулькоти корти но бозе в Т500 в тостирование, чтобы показать зависимость произ

- Fipoueccop AMD Athlon XP 1800+ (1533 MHz)
- Системная плата ЕроХ 8КНА+ (УІА КТ266А)
- Оперативноя память 512 MB DDR SDRAM PC2100
- Жесткий диск Maxtor 40Mb, ATA133, 7200 об/мин
- Операционная система Windows 98 SE
- Монитор Somsung SyncMaster 700(FT (17x))
   Ф Драйвера nVId a Detonator XP Win9x-Me
- 29 1
   Операцианная система Windows 98 SE,
- Операцианная система Windows 98 SE,
   Direct X 8 1

#### **Участники**

В роли подолытных кроликов сегодня как и в прошлый раз, выступают шесть (что-то нас зоклинило на этой цифов) видеокарт от розличных производителей Hi-end класс, как всегда, представляют образцовые карты от Asus V8200T5 (Ti 500) × 8200T2 (Ti 200) Oбе попали к нам в классическом Deluxe-варианте — с видеовходом, видеовыходом и очкоми виртуальной реальности. Еще три корты от постепенно набирающей популярность компония Gainward - Gainward GeForce 3 Ti/450 (Ti 200 с видеовыходом), Gainward GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample (GF2T) с видеовыходом и памятью 4 нс.), а также ветеран нашего прошлого тестирования Gainward GeForce 3 PowerPacklii [GF 3 с видеовходом и видеовыходом] На закуску мы решили влихнуть одного предстовителя касты отверженных - NONAME, а именно -Palit Daytona GeForce 3 Ti 200

# Asus V820075 Deluxe w V820072 Deluxe

Продукция фирмы Asustak не нуждоется в представлении и, честно говоря, писать оду неизменной крутости и кочественности их продуктов уже надовло. Но, похоже, придется

V8200T2 Deluxe комплектуется памятью EtronTech с временем выборки 4 нс., что не соответствует референсной карте от nVidia, котороя предполагает 5



нс. Такой шог "Асуса" мог бы помочь при разгоне, одноко без дополнительного охлождения в этом случае обойтись не получится — радиаторы на микрасхемох памяти отсутствуют как вид В отличие от V8200T5 Daluxe, котороя оными родистороми укомплектовано, но при этом несет на борту 3.8 нс. память (вместо 3.5 нс. положенных), что опять же медгоет горячим овер клокерам погонять свои карты на внештатн частотах без дополнительного охлаждения

Комплектация карты традиционно ударная станаартное руководство пользователя

- знакомый всем владельцом продуктов от "Acyco" ASUS DVD Player 2.0
- MEDIN Star Trek: New Worlds, Messiah Sacrifice
- и чисто deluxe овские прибамбасы типа
- InterVideo WinCoder (используется для захвото видвої WinProducer (для монтажа)
- - Unlead VideoStudio 5.0 (захват/монтаж) виступльные рчки.
- кобели composite-composite, s-video-s-video, papayoneux s-video-composite

Качество TV-In/Out (чил от Philips серии 7100 — АЦП и ЦАП в одном флоконе) со времен предыдущих карт практически не выросло, так что если у вас есть GeForce 256 или GeForce 2 в deluxe-комплектации, то вы без проблем можете представить себе их кочество



Комплектоция карт также не вызывает осо-

- малехонькое руководство,
  - универсальный диск с драйверо-
    - Gainward Utility Disk (бесполез-WinDVD 2000 v3.0 (самый луч-
    - дий, по ношему мнению, софтаерный DVD-player).
    - Unlead VideoStudio 5 0 (30)

Скромно, ничего не скажешь Кстоти, мы не рекомендуем ставить ролима утилиты (ExpertTool, например) от Gainward — они глючот и неприятны внешне (иконки том) Geforce 3 Ti/450 ничем не отли-

чается от обычного GF 3 TI 200, крома как наличием TV-Out, так что не покупайтесь на всякие Ті/450 -- это фирменный выпендраж "Гейнворда" Хорошо разогнать эту корту у нас не получилось — сказывается погубное влияние референсо

GeForce 3 PowerPackIII (постоянный участ ник наших тестирований) несет на борту микроскемы помяти EliteMT 3.8 нс., что полностью соответствует оригиналу от nVidla Между радиа--вичлен извром йоте в итямол имолии и иморот ствуют специальные термопракладки без их удаления никокого разгона не выйдет, а удаляя их, вы тем сомым лишаетесь всякои гарантии

GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample комплектуется 4 нс помятью EtronTech, что служит корошим задатком для разгона. С помощью утилиты ExpertTool можно выбрать режим работы — нормальный 200 (400) или экстремальный 250 (500) МГц, и при этам Gainword гарантирует, что карта будет работать стабильно Браво! А мы скожем даже больше нам удалась разогноть данную видвокарту практически до номинало GF2 Ultra, однако без дополнительного охлаждения не обошлось

Качество TV-In/Out мы проверяли на примере GeForce 3 PowerPackIII Как и у "Асуса", чил от Philips серии 7100 — то есть АЦП и ЦАП в одном флаконе Поночалу удивила оригиальная реализация VIVO на карте — в отличив



хорошее, но, кок пользователь в прошлом Asus 6800 Deluxe (GeForce 256 DDR), mory сказать, что штука эта совершенно бесполезная Круго, кросиво (это при условии, что у вос мощный монитор и вы сумеете хорошо их настроить), и фильмы можно в объеме посмотреть. Но роз но на один день! Погоняете вы старые игры (но вые, например AquaNox, не получится - слиш ком уж FPS упадет) и отправите заветные очечки на полку пылиться Проверена личным опытом

Кочество 2D, как всегда, прекрасное в этом Asus не откожещы С 3D ситуация, естественно, аналагичная

#### Gainward GeForce 3 Ti/450, GoForce 3 PowerPack!!! и GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample

Компания Gainward уже успела зорекомендовать себя на отечественном рынке и постепвино наращивает популярность, приближаясь по уровню оной к небезызвестному Leadtek'y По внешнему виду упаковки вся продукция Gainward не вызывает ровно никоких эмаций Приятно, на не более Зато сами карты сразу брасаются в глаза — прежде всего, благоворя огрессивному красному цвету тексголита Забавно



от "Ауска", есть всего пишь одно пивада, в которов вставляется переходичих со всюми возможными входоми и выходоми. Подобном реализация нам покозапись более удобной, чам на платок от Авыя — не изучаю све время тикиться на одиного разъема в другов! Но, к соживению, это не жоливе-корует отаропительной кочиство сомого выхода. Во-первых, корто не дерхите вывод больше 800-кб0, во-«торих, выресвыход натурально глючит (иормаглыю испальзовать его этост» не представляется возможный В-тратнии, сторутствуят кокое-либо фирменное пра треминое обеспечения.

После большой бочки детя, выштой но VVO от Galmward, добовым нымного меаль Кои VOO от Galmward, добовым нымного меаль Кочества 2D у всях протестировомных карт от Galmward просто довем-отвеннове! Нем оне покозолось доже лучие, чим у этоло-чного Авциясы! Честно гозворь, не ожидоли В полос Galmward мате чие ноличие DVI-выходо — влодельщом LCD послемывается К 3D претегатай тожие нимких Мах Роупе, Орегатаю Парыронт. Админость — все съотревлена ком чара

# Palit Daytona GeForce 3 Ti 200

Еше один производитель, представлять котърога вы чузко. Про "Палит" знарт в се, несмогря на то, что произведен во есея масколском пройска сы по-превивыму финурирует как NON-AME Данная корта, скажем вом по сверету, стала настоящим этгом продаж в последыме местам Парумент, прежде всего, цевно — отделяные счастивнемия смогли набти ее по \$150 (на конеция корта) Это рексра,

Упасковка и комплектация у "Дайтоми", как всегда, без измеске — неприятила на ощуть всегда, без измеске — неприятила на ощуть карточном карробка (кстати, ничем не аттичноцеляся от объемного дайточевского (\$73), внутру 
только карта и диск с дробверами В общем, 
почти СВМ. Сома карта вытящит растоточно 
убого — зеленого двего текстолит и пару 
с бявоатно-зеленого цвега кумером и радиатороми В общем, астетом тут не място — чисто 
палеска карта палеска карта 
палеска карта —

В том, что касовтся помяти, корто полностью соответствует референсу от nVidla — 5 нс марки Etronfech При этом Palit Daytona GeForce 3 ТI 200 умудряется неплохо разгочаться даже при стоустания дополнителного охлаждения! Хотя оно, в принципе, никогда не привышет

А телерь о грустном. Дойтоновские карть уже бывали в нашей лаборатории, и мы не раз сталкивались с их естественным браком. Соотношение примерно 50/50 - то прекрасная во всех отношениях корта, то убожество полнейшев. На этот раз выпол последний вориант Экземпляр, головший к нам, просто непригоден к употреблению -- в 2D на экране постоянно торчат несколька черных полос, в 3D то и дело исчезает половина изображения и некорректно отображоется остальная его часть Вириовыхор аналогично Но это у насі Купленная на днях для нужд редокции карточко оказалась более чем привмлямым экземпляром как по производительности, так и по качеству Так что стоит попробовоть брак можно и поменять. Лобовим вще, что существуют версии с DVI выходом и без оного, Говарят, что с DVI гонится хоже

# Тестирование

Для тестирования мы отобрали 3DMont2001 (как представитель синтетическое тестов), Serfous Sam The First Encounter (как од ного из самых требовотельных представителей

	/Athlen XP 1800+				
	3DMark2001	Serious Sam	Return to Castle Wolfenstein	Drone2	AquaNos
Asus +820JT5 Del.xe					
Asus v8000T2 De uxe		1 1			
Ga nward Getorre 3 T, 450					
Ganwurd Gefor e 3 PowerPoox		1			4.
Gainward GeForce 2 T 500 XP Griden Sample		47	n\$ 4		
Palit Daytona Gefarce 3 Ti 200	5279	46	63		4

"сторых" игр), Return to Castle Wolfenstein (как образник новой версим движко QuakaS, оригинол которого нам до смерти нодоел), Dronaz (как первый игровой benchmark с шейдерами) и Адиа/Nax (как первую игру, использующую все возможности Gefforms 31

Тест 3DMark2001 проходил при полных настройкох в Batch режиме.

Serious Sam показывал все свои способности по загрузке видеокарт в версии 1.05 на DemoMP2 входящей в стондартную поставку игры

Wolfenstein замерялся на демке checkpoint.dm\_57, каторая входит в камплект программы Wolf Demo Player 1.03 (www.demoshowcreator.com) при выкрученных до предела настранках

FPS в DroneZ замерялись путем использования встроенного в них benchmark' а с выкручивонием всех ностроек на максимум.

Поскольку АдиоМогік (тест на движке АдиоМогі официально вщи не въшела в конствет ветот ми решили негользовать сваму игру в апогате вет тесто ми решили негользовать сваму игру в апогате вет профического бублева Апагеми сми, то ношему мненно, является взрам большого корабля в ночальном роиле еголовренів мысски. В этот момент в кадре присутствуют и многоголюгиюльный объект, и ограммор всего мужетов, что очень сильно загружкоет выверокорту.

Но этот раз мы отказолись от 16-бичного цвето, как аркомал прошлего тыскенетия. Сейчог, укак ене те времяно, не те скорости — никто уже не те времяно, не те скорости — никто уже не играт в 16-бичном цвете на ГАХИК мадеюжоргох. По той же причине мы огромиченись разрешениям 1024-КРАК в Компрессии текстур быль включено, будьт о \$3TC мин еще что-нибудь Анизогропня во время тектов было включено таки, где это возможно. Анти-описония выключен Подаробный отчет о тестировления подарогом за тектировления отчет то тектировления.

в 3DMark2001 и все конфиги/демки, использовавшиеся в тестах, вы можете найти на нашем диске

#### **EFFECK**

Стронния матоморфози проводим с RCW верую обря тестирование Аваг V820077 Вейме (обро-протестир тите вимоние — результот вожое вымо, меж у Себтога 71 АТ LANTIC 500) Ми переставляни жорти чессолько раз — результот был оден и тот же Подумолн было, не повылал и ну мис от

многочасового тестинго крыша, но это был именью Ті 200, что в подтвершил основные результаты. На сторых играх крайне удочно показал себя Сайнамаг Бебгова 2 Ті/500 XP Golden Sample, но но новых он буквально захилебнулка, что отчетляно показыльет А домоглах.

Великалепные результаты для NONAME-продукции показал Palit Daytona GeForce 3 Ті 200 это заметно в AquaNox, гдо ан умудрился опередить коронованный. Азия!

#### Выводы

Осталось сделать выводы из полученных разультатов и наконец-то ответить на извечный вопрос "что броть"? Первое, и это очевидно, -GF2 изжил себя, а потаму приписко "П" тут ему особо не поможет Учитывая, чта цена на него в среднем на \$40 ниже, чем у Ті 200, а если брать в росчет вще и "Дайтону", то, может, даже на все \$50, он — однозначный аут. Что касается GF3, то тут нужно смотреть на результаты современных игр и 3DMark2001. На послевнем и очень хорошо прослеживается розница в производительности между кортами Ті 200/GF3/Ті 500, однако фоктически 3DMark долек от реальных игр, как Владивосток от Москвы В рвольных же испытаниях Ті 500 совершенно не оправдал своей экстремальной цены Выкладывать на \$200 больше из-за 8 fps в AquaNox я лично

Единственное, над чем стоит призадумоться, — брать Ті 200 или обычный GF3 В принципе, разница опять слишком велика по цене и слишком мала на деле Как итог, наш выбар — Ті 200

Что же касаветая конкретного произворитепя, то тут все перед вами. Если вом, нужна корта с WVO, то наш совет Авиявік, хоть но 520-04 дороже, но зото стопроцентню стабилем Можно попистать сисстая у Сайгималі, но есть сейннов вероятность того, что вы кутите себе сомый ностоящий геморрой за немален-воме, в общемто, дениги

Для тех, кому просто нужна недарогоя карточка для игр, имеется выбор, либа польтать счастья у Pair Daylona (о возможных результатах мы Вас предупредили), либо прикупить Gainward на Ti 200 (без VIVO)

Тем, кта придерживается распространенного убеждения, что "процессор сейчас не плавное", советую обратить свое внимание но Asus V8200T5, протестированный в паре с Alfilon XP 1800+

Благодарим компонию "Атлантик Компьютерс" (www atlantic com) за предоставленные видеоплаты Goinward и Polit

Земной поклон "Техмаркет Компьютерс" (www.techmarket.ru) за предоставленную продукцию компании Asus







кого, буквально пару часов назад купленного компьютера. Торжественная музыка играет в вашей счастливой голово, и а капелло вторят ей голоса домашних, когда, отвгощенный драгоценной покупкой, вы торжественно вваливаетесь по месту прописки. Барабанная дробь сопровождает первое нажатие духового оркестра финализируют запуск любимой компьютерной игры. И тут... Послышалось, или в общую гармонию действительно влился какой-то диссондис? Но нет. Вот кто-то опять "пустил петуха"... И в этот момент (пора бы уже) до вас медленно, но верно доходит. А что это, собственно, за хрипы доносятся из колонок? Конечно, монстры по сути своей хрилят, но этот конкретный звук больше смахивает на первые признаки хронического метеоризма. Ага... Про звуковую карту в пылу восторга никто и не вспомнил...

Встроенный им материнскую пологу АСУЯ севах тивет из отпортунистосо Чемпохог, ил пои первиодах кочественной оцение уабольронный стир туке вывшелет инотребные помыих кохобонию и всеобщий разбора, заукавых со-вогах Свотем Амубру Рейтими 51, но который денет точен на каратт, но ментоть, полабом, не эторященно Что двяти? Смертись и застому уши всега ями всетоми предвотельно свернуть их бонтиком, о потом замиотонаютельной в серотем уши всега все смерти поры и дочитать (в моем стуча для для смерти поры и дочитать (в моем стуча для писста) тут стять да концаб Потому что компония Смерти коск раз мене предвожим нестоспособное удовлетворить ваши (то есть наши) меломанские потуги по достаточно скромной цене Речь о новой звуковой карте Sound Blaster 4.1 Digital

# Хэй, диджей! Долби Сурраунд!

Что означают цифры 4.1 в названии платы? A означают они то, что Sound Blaster 4.1 поддер живает такую модную фишку, как Dolby Digital 4.1 Это, конечно, не "хойэндовый" 5.1, о котором мы писали в прошлам номере (обзор SB Audiay), но для игр, в принципе, самое оно. Если DD 5.1 актючает в себя 2 фронтальных канала, 2 задних, 1 центральный + собвуфер, то у 4.1 нет центрального канала, который в принципе не нужен для игр, так как используется в основном для передачи человеческого голоса -- например, при просмотре DVD-видео. Настоящему же геймеру в первую очередь надо, чтобы басы были помощиее и чтобы монстры, единожды издав боевой клич в певом коридоре, не появлянись в зогодочном молчонии из прового. То есть, если вам нужен хороший звук по низкой цене, то розумнее взять систему на базе 4.1, оставив 5.1 на поживу любителям домашних кинотватров

Итак, посмо

GT и Rage Rally

трим, что же это а чиро Коробко
одно ситуко, корточнов с поступпами EAX
и Спосіми Имента надтика. "Тне best all-round
Solution for Genes and Digital Audio" в первеза
не на общекупатвобника русскій сие значант
что карточко превозначачена раз и и и и регорого
зауко (то всть для гайчеров) Плото нежно-зененого цевто, по вешьмену мента положо
на SB 512 PCI Имента пять розьемов. Пле-іп,
Mik, frant сить него той (который, еит вертих русеровству, является также и SPDIF виходом)
и стандортный дотем/тий потр Помима сожной
плоты, в коробке мождатка два скомпата —
двик с драблежуми, а ругоб к прумы Midnight

Встроенный в S8.4.1 чил СТ5880 (для спрових в 1 ball яслолучето ЕМ/ПОКТ) годверживает все стондортные функции вроде Warw Toble, использующего повретивную помять для снитежи зауков (всижній фотт для всех пишущех музых ис коммистера). Дров'явро имеют пуростичесь из лиз всех роспростроненных сейчас сперодиричных систем. Для ис сни-обоеле возхоної является подвержка всей янняйх Windows — то есть Windows 95/98/Mo/NT/2000.00



# Технические характеристики звуковой карты:

Voltage of the second of the s

Charemone Trebosadius

Sale Penturi 33

Win95/98 - Penturi 186 200

для Wn Me 2000

MAHHR

Мы использовали следующий тестовый стенд Процессор Ath.on 1000 MHz

Мотеринская плата — Chaintech 7KJD Память 256 DDR SDRAM

Видео - Asus V7700 GeForce2 Pro

Жесткий диск — 40 Gb IBM IC351040AVER07 Акустика - совершенно замечательные ко-Creative Cambridge SoundWorks FPS1600

Для тестирования использовались игры Мах Payne, Red Faction, Return to Castle Wolfenstein. Need for Speed: Porshe Unleashed, Independence War 2, Quake 3 и American McGee's Alice, а также набор MP3-композиций разных жанровых направления

Установка прошла очень быстро, быстрей чем у Livel, и это понятно, так как с той же Live Player 5.1 устанавливовтся масса софта, ну совршенно не нужного обычному пользовотелю В финале ном традиционно предложили перезагрузиться Звук при последующем старте Windows продемонстрировал, что инсталляция закончилась услешна. Никак шумов и незака занных спецэффектов замечено не было

(От редоктора далее рассказ будет вестись ат первого лица овтора, так как колорит и эмоции процесса тестирования являются лучшей ха рактеристикой любого устройства!

Для начала зопускою альбом Oomoh! "Plastic" и, разумеется, делаю звух погромче, да бы оценить басы и сопутствующие им частоты Заук на радкость хорош, что не может не наво дить на мысль о намеренной провокации. Теперь выключаю все посторонние источники делибел и выкручиваю громкасть на полную катушку Аго: Ни молейших призноков шума, свойственного дешевым судискортом. Ошущения неоли суемые, хотя и на бумоге непереровоемые Как говорится, это нодо слышать! Бошню срывает и уносит в долекие поли

Далее идут игрушки. Для зотровки запускоем Мах Рауле Включаем. Башня находится все там же, где и было, то есть недосето и и не женном месте Ошущение, будто враги находятся в комнате и сеичас в дверь постучатся соседи с не рядом милиции, чтобы спасти меня от банды грабителей Когда я запустил 3DMark 2001 и, выйдя из на полном серьезе подумал, что это у меня из кар оно подоют ключи вперемешку с мелочью

ЕАХ с его реверберацией чувствуется очень хорошо. Ощущения можно описать примерно так "Иду Чего-то слышу Очевидно, щоги Справа за стеной Бегу туда. Очередь из авто мата. Труп " И так, извините за тавтологию,



все время Возникоют кромольные мысли о том необходимы ли вообще пять колонок в играх и нужно ли тратить на это деньги. На мой скромный и непредвзятый взгляд - для игр четырех копонок в поре с собвуфером и SB 4.1 хвотает на

# Акустика

И кстати, о колонках. Акустика, как было уже к. з. н.э, родная от Creative Особенно понровн па в упоковко открыв коробку и ночав роспаковывать это чудо, пришлось разварачивать около 15 маленьких пакетнков и порядка 20 (г) скруток на проводах Видимо, это згіцита от пылевых бурь, о также других природных катаклизмов вроде Гольфстримо и извержения вулкона Везу вий Сателлиты выглядят неплохо - черноя г з стишеся, и к каждому прилоговтся моленькоя пид товке Собвуфер весь из себя черный, квод линый и деревянный, динамик закрыт черной сеткой. На задней панели есть регулятор мошно ть басов К нему припагается маленькая дис ташка с регулятором звука, котороя подключает ся к собвуферу специальным проводом. Впоследствии ее можно припепить кудо-нибудь но мони тор или системник (даже липучка для этого есть)

Плавно переходим к музыкольной части тес тирования Для начала пускаю классику Звучоние нормальное, но не дотягивающее до

> сиха вообще звучит "хорошр" и "атлично" только на hi-end системах, так что скромняге \$8.4.1 s nope c FPS 1600 Tyr повить нечего Дольше идет хардкор с его басами и скоростью. Аго, вот тут

хороктеристики "хорошее" Клас-

HOLLIG 3BV

Nightwish и чуть не падаю со стула, так как громкость в тот момент была выставлено на максимум, и ветер из сабвуфера фактически унес меня на расстояние полметра. Тут я, коненно, преувеличиваю - на самом деле при большой громкости из вуфера просто выдувается сильный поток воздухо (который, кстоти, добовпяет в процесс прослушивония достаточно забавные, "интероктивные" ощущения! Как общий итог тестировония, отдельно ко-

воя система проявляет себя в полной красе

"Там-там-том-Трям-Трям-Бумс" Вжимаецься

в спинку кресла и замечаещь, что подпрыгива-

выь вместе со стеклами, которые почему-то зве-

нят и дребезжот Теперь неплохо бы поставить

Включою

что-нибудь металлическое

чется отметить басы. Независимо от стиля, они очень сочные и не гулкие, что свойственно более дорогим аудирсистемам

#### Maner

Creative не эря советует использовать SB 4.1 в пара с акустикой собственного производства Дуэт, состоящий из SB 4.1 и хочественной четырехколоночной системы, это то сомое "оно" необходимов сраднестотистическому гаймеру для полной мультимедийной нирваны Факт ОЧЕНЬ КОЧЕСТВЕННЫЙ ЗВУК В ИГРОХ И ПОИ ПРОСПУшивании музыки. На всякий случай вде раз оговорюсь, что если вы хотите сделать из своей машинки домашний кинотеотр и предъявляете обсолютные требавания к звучанию классических музыкольных композиций — то лучи в отпоть предпочтения Dolby Digital 5.1, звукеру Audigy и системе из ляти колонов

За предоставленную звуковую плату и акустику FPS 1600 редакции благодарит Восточно-европейское представительство Creative Labs в Варшаве (www.europe.creative.com).





43 y.e./мес.

# Выделенные Интернет-каналы

Надежно качественно доступно!

Простое решение слемия пробисные

Цены от \$43 в месяц!

Предлагаем Вам свои услу выделенным цифровым каналам связи ые, гибкие тари

МНОГИЕ МОСКОВСКИЕ к ОЦЕНИЛИ ПРЕИМУЩЕСТВ В ТАКОГО ПОДКЛЮЧЕНИ
ПЛИКОВИТЕ НОВЫЕ И С

не хватает гелефонных линий? Постоянно "занято" / расширению количества голосовых телефонных .

Тел. (095) 743-36-97 (095) 232-96-44

РУССКИЙЭКСПРЕСС

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

INBO





С этого номера в рамках "Железного цеха" мы открывоем новый раздел, посвященный проблемам разгона компьютерного железа. Актуальность вго, я думою, очевидна, ибо "ковать мвгагерцы из воздуха" хотят все, но как это де-

пается на проктике, знают лишь единицы Почта "Железного цеха" наглядно демонстрирует, как жаждет играющий народ "бесплотной\* производительности и как при этом боится ошибиться, палучив вместо гигагерцового Титана кусок обгорвлого кремник Если раньше каждый второй мог считать себя оверклокером, переткнув одну перемычку на материнке, то теперь, наслушавшись историй про "черный, черный Duron", глянув на разнообразие настроех в BIOS и оценив выбор кулеров в магазине, геймер поневоле приходит к выводу, что все долеко не так проста. И что уж лучше уж 650 МГц в кулоке, чем 1 Пц в небе

Мы, со своей стороны, думаем несколько иначь, однако своего мнения навязывать не хотим. Конечное решение "гноть иль не гноть" должен принимать сом читатель. А наша задача помочь вму в этом. Не подтолкнуть или, наоборот, отвратить, о именно помочь. В этом ны видим цель новой рубрики "Разгон" и именно поэтому под ее заголовком будет раз и навсегда прибита следующая фразо

ВНИМАНИЕІ Редакция и овторы статей не несут никакой ответственности за работоспособность и сохранность комплектующих при работе в наштатных режимах. Все действия, описанные в статье, являются не более чем изложением нашего собственного опыта, и повторять их вы можете только на свой страх и риск.

#### История

История разгона процессоров корнями своими восходит к далеким временам ЦПУ Intel 286 Вполне возможно, что точка отсчета взята неверно, и что разганять процессоры стали намного роньше, схожем, на "Спектрумох" или "букошкох" (зобытый ныне БК 0010/11М). Думоется мне, тогда разгоном занимались лишь энту-SKECTH, HE SVECEN WEST DIFFERENCE IN DESCRIPTION OF назубок помнившие принципиальную схему своего ПК Собственно, владельцам 286-ых компьютеров тоже изредка приходилось прибегать к паяльнику, но значительно реже, так как именно на этой платформе появились первые аппаротные и программные средство, позволявшие разгонять ЦПУ без экстраординарных способностей к электронике

Технологии, которые позволяли разгонять процессор, совсем не прибегоя к пояльнику, появились несколько позже — в архитектуре Intel 386 Однако лишь в 97-98 годах оверклокинг действительно "пошел в народ" Словные времена, когда непуганые юзеры весело и непри нужденно разгоняли Пентиумы ММХ и АМО К6 на 20-50 МГц, обходясь одной лишь термопроводящей постой и молой толикой везения

Всенародную любовь завоевал в свое время працессар Сеleran, ознаменовавший золо

той век оверклокинга. Первые прототилы этого ЦПУ (Deshutes/Mendocino) на практике воплотили в жизнь мечту о холявных мегагерцах. Любой не стродоющий хроническим невезением геймер мог прибавить к пюбимому Quake II десять-двадцать фэлээсов без особых усилий. Соотношение пригодных для розгоно ЦПУ состов ляло 10/21 То есть кождый пятый Celeron 300A "легким движением руки" преврощался в Coloron 450A

К сожалению, после успехо Celeron 266 и Celeron 300A интерес к разгону слегка упал (по кройней мере, у нас в России). Последующие модели процессоров разогнать было значительно сложнее. Они быстро перегревались, обладали меньшей устойчивостью и требовали специальных материнских плат (некоторые специфические параметры BIOS) В то время купить качественный кулер было серьезной проблемой. Индустрия еще не воспринимала оверклокеров всерьез, и нестандартные устройства для эффективного разгоно выпускались очень малы-

На сегодняшний день ситуация несколько изнилась, и перспективы для оверклокеров открываются самые радужные Судите сами большая часть современных процессоров легко поддается разгону (кроме разве что VIA СЗ), позволяя безболезненно увеличить производительность на 20%-30%. На рынке появилась много специолизированных кулеров, которые пои напичии небольшой зеленой денежки способны устроить вошему процессору рай в шалаше с кондиционером. Наряду с этим, игры стоновятся прожорливее, и чтобы поспеть зо их аппетитами, геймерам приходится менять свои ЦПУ чуть

ли не каждый месяц Из всего вышеперечисленного можно сделать три достоточно логичных вывода Первый -"ну их всех на". Заключается в бессильном опускании рук и постоянном самоубеждении, что "мой Pentium 200 все ровно круче всех" Второй — "а я клад нашел" Полностью противоположен первому и предпологает массавые закупки всех процессорных новинок. Третий "ямицик, разгони лошадей" Созвучен теме нашей новой рубрики и состоит в вечном поиске потерянных производителями мегагерц. Мы, как вы, наверное. и понимоете, выбироем третий

#### Разгоним, догоним и перегоним... Новички железячного дело новерняко зоин-

тересуются: "Как же это можно гноть процессоры? Кок произволитель допускоет этохое хулиганство? Почему один Duron 650 разгоняется до 900 МГц, а другой, точна такой же, нет?" Охотно объясню

Дело в том, что, когда процессор похидает конвейер, его рабочая частота еще не извест на. Она определяется позднее и зависит от множества фокторов (ат качества сборки, возможных огрехов и допусков, электрических свойств самого кристалла) Долодлинно извест-

но, что во всем мире не нойти двух обсолютно одинаковых микроскем. Даже произведен на однай линии, но с разницей в секунду про-

цессоры будут чем-то отличоться друг от друга В партии с одного конвейера выбирается для тестирования несколько одинаковых процессоров (сколько именно, доподлинно не известно, производители упорно скрывают эту информашию) Тестирование проводится в экстремольных по нопряжению и температуре условиях, и именно по его результотом определяется оптимальная тактовая частото процессора (то есть частота, при которой процессор долгае время работает стабильно). Именно этой частотой в итоге моркируется вся партия. То есть процессор Duron 600 (как вариант) фактически отличавтся от Duron 700 только маркировкой! Вполне вствственно, что частото процессора выбиравтся с запасом надежности в 10%-15%. Имянно это обстоятельство и делоет разгон процессо-

Но всли конструктивно процессоры разных частот, но одной линейки не отличаются, как же тогда они определяют, на какой частоте рабатоть? Дело в том, что это вовсе не прероготиво процессора Тактующий сигнал (от котораго напоямую зависит тактовая частота! подсется на процессор со специальной микросборки на материнской плате, которая называется задоющим генератором. Ток как савременные материнские платы рассчитаны но работу с процессороми розных частот, то должен быть предусмотрен какой-то механизм, с помощью которого можно подстроить частоту задающего генератора под конкратный гроцессор. И такой механизм, разументся, есть

Токтовоя частота процессора зависит от произведения тактовой частоты системной шины на так называемый множитель Напоимеа. при тактовой частоте шины 100 МГц и мнажите ле В мы имеем частоту процессоро 100x8-800 МГц. Но кто нам мещает задать не реальную тактовую частоту процессора, а чуть большую? Свелоть это можно как повышениям частоты системной шины, ток и увеличением множителя Нопример, при той же частоте системной шины и множителе 8,5 мы получим частоту процессора в 850 МГц, то всть на 50 МГц больше! Или же, изменив частоту шины на 133 МГц. мы получим 1064 МГц, то есть целый гигогерці

Кокие при этом могут быть последствия? Ну, во-первых, любой специалист-радиоэлектронщик сразу вам скажет, что работоть процессор. возможно, будет, только вот как долго - неиз вестно. При повышении частоты срок службы процессора однозначно сократится Сработа ет эффект "деградации кремниевай структуры"

По стотистике, срок службы современны процессоров составляет примерно 7-9 лет. При увеличении тактовой частаты на 50% срак службы сокрощоется в среднем на 50%-60% и составляет 2,5-3 года Согласитесь - немала При современных темпах развития технологии вош "деградировавший" процессор устореет гораздо роньше, чем возникнет коть какоя-то вероятнасть его выхода из строя Так что, если вы не собираетесь делать из своего компьютера тотем для потомков, то думаю, эта проблема вом

Другов строшилка бывалых железячников состоит в том, что при попытке превысить разумию допустимый предел розгона процессор просто сгорит Кок говорится, "се ля ви" Нодо было быть скромнее

Наумолника ктатистика показывают, что в совения при разотие выходят чак страя около (),1% процессоров. То есть при произволительно участи на произволительно участи несколько очасти на произволительно участи несколько очасти на произволительно участи на произволительно участи на при произволительно участи на произволительного участи на применения произволительного участи на произволительного участи на произволительного участи на применения произволительного участи на применения произволительного участи на применения применени

Весперваж, ча-за увеличения частоты процессоро повышовтся его тепповывеление То всть — нужем насшый купер и кочественный б большой размотор. Кроме того, чтобы обеслечить процессоро (гобы теплокрение, размотор должен тесно примыкать к верхней части корпуса процессоро (гобы теплокрение), размоление можно предоставление прозначи территори применяют специление Стоит она солявки, и полу токи позоляет в полторо-дво разо улучшить оклаждение процессорь. Начностия тосту токим слоям коло пориссорь. Начностия тосту токим слоям коло проитриссбо-мивете сверху размотор, и вусляе — депо свето-рассорот оток в разопочу

Правильное охлаждение не гарантирует стабильной работы процессоро. В некоторых случаях требуется дополнительная исстройка параметою ЦПУ в BIOS материнской платы

Проблемо кроятся в том, что при увелянении часттату запелименота потребленными отполужения, и уровень поличестот синтала стотовыт синтала стотовытся недостаточными. Это проблемо решеностраточными это процессора не ол.1—2.8 Делоги, это следует очень ожуратию, тох гох зовышение наприжения городиссора не место от пределатия образовать от пределатия с преде

# Нас не догонят!

Думаю, что не открою Америку, всли схожу, что разгонять можно не только процессоры Оверклокингу подвергоются практически все части компьютера — от оперативной памяти, видеокорты и винчествра до таких, козапось бы, нерозгоняемых компонентов, кок звуковоя карта, манитор и даже мышь. Главнов - эта правильный подход к вопросу. Если в одном случов хвотает простого изменения настраек BIOS, то в другом понодобятся умелые руки и пояльник Практика показывает, что суммаркую производительность компьютера за счет одновременного разгоно всех разгоняемых частей можно увеличить на 100%-150% И это не вкладыво проктически ни копейки! А если еще немного потратиться на корошее охлаждение, то резуль-TOT HOWET OKOSOTICS BUILD DV4W6

Не стоит забъясть о том, что в вошем комнотере не оден, как думой т многие, а том нименитер не оден, как думой т многие, а том нименина бълванителя съотремення върскорт (линейск обеботел), но жногих профессионолника зауковия картох (Стеабте Аисійру, Ілев), а модемох (прогроминые жалевия не в сели 1 и много где еще

Все эти дополнительные процессоры тоже можно разогнать. Причем их потенциол розгоно городео выше, чем у СРU Осуществлять их Эта стотья ни в коем случав не может претенцовать но полноценное оружесдство к действию Ее цель — сообщить новичком желевачного дело о таком зомечательном явлении, как розгон, и о том, стоит ли его

подомоть с кетнупом ими соявым соусом. Кля вы уже повым на превытовые, стата эксименует собой открите в "Игрома ими члоза рубоми, деликом и полностью посвященной разголу коминоствров Именно коминосторо, о не только процессоров. В бликайщих комерох "Марии" из сообразиру по по разголу процессоров. В бликайщих комерох "Марии" и изобразиру по по разголу процессоров оразим ими и уразим, фирм, адрих совети по теторованно разголизимих систем, отпиштим у разгом, фирм, адрих совети по теторованно разголизимих систем, отпиштим у разгом, фирм, адрих совети по теторованно разголизимих систем, отпиштим у разгом, фирм, адрих совети по теторов, портов, оперативной помяти, зуконо, что ими удостка заставить. Горяжи о работить на дая погора — в и рубриме на работить на дая погора — в и рубриме повытся "Розгоряванной пишей", занимающим за работить на дая погора — в и рубриме повытся "Розгоряванной пишей", занимающим на тактом горям присменения на тактом горям приченной на тактом горям приченном горям приченной на тактом горям приченном горям горям

разгон можно через BIOS либо с помощью спе-

Дишев, что хорошим финалом статъв и перасиу выгиску рубрики послужил бы следуоциял, придуманный лично мнаго, лозуни"Помитет, повращи, на чаше влел правов!
Мы не хотим зависять от курса почесывания 
невой пятия провым ужом нерадивых разреботчеков! Мы сами хозева своего тело... 
пордон, коминьочера. Да здравствует ратом, 
товорищи!" (с) ■

«За стеклом» ---

# intel Pocket PC Camera

Дядя Федор fedor@iaromania.ru

Intel Pecket PC Camera - это портативная цифровая видеокамера с возможностью покадровой съемки. Устройства такого класса прииято называть "веб-камерами", что в принципе достаточно точно характеризует основную сферу их применения. С помощью Роскет РС Сатега пользователь может организовать видеочат (как вариант, видеоконференцию), записать собственный видеоклип, снять статическую фотографию или организовать живое вещание видеопотоко в Интернет. В принципе, список возможностей на этом не заканчивается и в зависимости от программного обеспечения может быть значительно расширен (например, составление онлайнового фото- или видеоальбома). На данный момент РС Сатога можно свободно приобрести в Москве и регионах по средней цене 130 долларов.

# Первое впечатление

Привлекательноя коробочко, роскрашенная корпоративными цветоми компонии Intel, с прозрачной пластиковой вставочкой, за которай яс



но управняется нечто компостное в сампотенное, покожее на обычвані фотоплягоратемвивнячу Так выплант Retall-варянит Роскет РС Солиета Внутри, посто недолигого процесса распокован, было обноружено соми комеро, небольшой наполясный чезальных для нее, четьое баторейки, для компост-диско, USB-кобали и красочное руковорство но нескольних языкох (кроме русского, разумеется). Дизайн самого устройства нам, в принципе, понравился Немного покоробила некоторая внешняя прастота и "игрушечность" корпуса Но так как продукт сам па себе развлекательный и предназначен для широкого возрастного спектро, мы постарались не обращоть на этот факт внимания. Зато обратияи внимание на ботарейки и на то, что камера легко снимается с подставки Как выяснилось практически сразу, - Pocket PC Camera на является в строгом смысле веб-комерой. Если подходить формально, то это простенький цифровой фотоаппорат с возмажностью видвосьемки. При этом все снятые мотериалы сохраняются во встроенной памяти устройства Объем 8 Мб позволяет хранить до 100 фотографий в разрешении 640х480 или около двенодцати видвоклипов длительностью до 10 секунд

#### Versionsen

Для подключения к компьютеру Intel Pocket PC Comero использует интерфекс USB, что лино для меня с недваник по р стапо снейомо-"простоты и удобства" Працесс инсталявция занея ровог отять менут и состоял на устоновки ПО, перваатрузия и подключения кобеля к компьютару Тут, правда, надо отметить один неприятный момент Программное обеспечение, входящее меры в разных помещениях редакции. Одну ус-

в комплекте поставки, к сожалению, не поддерживает Windows 2000/XP Это. конечно, не очень страшно, одноко для пользовотелей, уже перешедших на новые операционки от "Микрософт", может стоть серьезной ппобленой

# Личиоо

Pocket PC Camera ~ это компромисс Это оппимольное и очень соглашение между функциональностью алпаратными Компания Intel очень варко поняла и оценила чаяния

пользователей, вклю-

чив в комплект поставки массу разнообразнейшего и полезнейшего софта, Все, что нужно для начала полнаценной работы, уже есть в комплекте. И доже более того, вам понадобится несколько дней, чтобы более или менее освоиться со всеми функциями этой зомечательной комеры

Одной из самых интересных возможностей, предоставлявных Pocket PC Camera, на наш взгляд, является видвочат. Поэтому тесты начали именно с него. Для этого мы разместили две котоновили над компьютером версталь-

> щика, а другую прицепили к монитору главареда Результаты превзоции все наши самые CMETINE OWNINGHAS Во-первых, ровно на 49,6% повысилась ра ботоспособность 860 стального цеха. Каждый раз, когда измученный работой товарищ пытолся ртки нуться в кресле и немирto packhabutice on

постоянно натыкался глазами на суровый главаредовский лик, отридовший всякую дыха в рабочее время Бедняга тут же вновь бросался в работу, как

В ОМУТ. И С УПВОРЫНОЙ СИПОЙ СКОКПЛ ПО НЕМОИЗ кам и кнопулькам QuarkXPress Как выяснилось позднее, делол он это обсолютно эря.. Дело в том, что нош не в меру продвинутый гловный. полюбовавшись ровно пять минут на анимированное изображение роботающего верстака. отключил сессию видеосвязи. При этом зачемто нажав на кнопку снятия сняпшото Соответственно, весь далгий рабочий день на экране EUNetranner'я транслировалась статичная кар-

тинка застывшего в вечном укоре главвредов окого фейса

Второй этап тестирования протекал менев весело, аднако не менев плодотворно Наш отвожный тестирующий состав сделал несколько видеозвонков в Америку, отправил три "живых" ОТКРЫТКИ ЗНОКОМЫМ ДЕВЧОНКОМ РОЗМЕСТИЛ ЛЕлую фотосессию в Интернете и устраил небольшую онгайновую видвотрансляцию редакцион ной жизнедвятельности. Все это было проделано с помощью программного обеспечения, вхо дящего в комплект Intel Pocket PC Comera

В качестве резюмирующего, финального слово кочется скозоть сперующее Pocket PC Сатвга это простов, удобное и очень функциональное устройство, выходящее за рамки понятия "веб-камеро" Во многом эту характеристику формирует набор ПО, имеющегося на двух комплектных СВ Если вы являетесь владельцем скоростного Интернет-канала и устали от безликого "текстового" общения, осли мечтоетв устроить собственный вариант щоу "За стеклом", если чувствуете в себе режиссерские задатки, то этот продукт именно для вас. Чистой вом кортинки и множество интересных сюжетов

Редакция благодарит компанию "Валга" (www.valga.ru) за любезно предоставленные два (I) экземпляра камеры на тестирование.

(fedor@igromania.ru)

# PA3YMH M PASTYCLUBE TENDEM

# От автора

Сегодня но повестке дня - сомоя де шевоя конфигурация на основе процесcapa Pentium 4. По недавно сложившейся тродиции она помещена в категорию "Минимальная конфигурация" Неима-RECHAMA VCHRARAS LOUG NO TOTORNE YOU пьютер доведена до 560 у е В жертву стоимасти принесена материнская плата Так как самым дешевым Р4 на данный момент является Socket 423 процессор но частоте 1300 МГц - в качестве единственной недорогой альтернативы выбрана плата на основе чипсета VIA Р4Х266 Причины просты: поддержка 423-его сокета и цена менее 100 долларов. Мы дол го не хотели включать это крамольный предонный анафеме (Intel судится с VIA, и судьба Р4Х266 покрыта мраком) нобор, но ценовоя политика других компаний не аставила нам выбора. Так что встречайте



- самый дешевый игровой компьютер на Pentium 4, с "волчым билетом" от официального Intel В плюсе — цена, в минусе вазможная смерть чипсета и как следствие, отсутствие поддержки унд невозмож ность апгрейва

Теперь хочу намного проитись ногоми по гиевным письмам отдельно взятых критиков Критика намер раз "Ваши цены придуманы! По ним невозможно ничего купить" Непровда. Мажно, но придется побегать. Шог перзаходите в инет и исследуете сойты те, где дешевле — и начинаете бег Кулит все в одной фирме проктически невозможн во причине несхожего ассортимента и пло

воющей цены Назвать конкретные одреса не могу ток кок это уже будет реклома Критика номер два: "Я зашел в фирму, и мне сказали, что все ваши конфигурации отстой!" Соглосен Будь в продовцом, полу-

# "Минимальная конфигурация" Категория дешевле некуда

ко. « по реальной цене" Токога оконь». Я гишу человеку неоднократно проверевняю конфикуромию, о он идел в пярвый половшийся могазен, гдя после кососай лекущипокупают совсом нето, что хотей, и в двер акоа пророже. Просто на осиларе не искратовых режирой железем, кохадуений менеджер сохора, что чалистинов и обучалом конфикта— плочая пожо, и споменному энергичемы помопокупаталь ократироватат кут, от сеть на долиний момет. Имнержеру—премия, покупатело — увереняють, что яго не обмонуты, а мене — тельфонная обукая ферала "Февер»— помос".

# "Дешево и сердито"

Наименование Цена :	y.e.
Материнская плата: СНАІНТЕСН 7АЈА2-100	
(Vig Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	76
Reputercop: AMD DURON 950MHz	
(200 MHz. Socket A)	49
Reservementon: AMD Duron Smart fan (6000 o6/MMH). Ball N24B	3,5
03V- 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	31
112V- 20 GR IRM IC351020AVER07 7200rpm	92
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	52
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5 SONY	10
Manufacture MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
SayKonan Kapta: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI Quad X-TREME	29
Marcal	378,5
Total Control of the	

# "Смерть тормозам"

Наименование	енс в у.е.
Материнская плата: СНАІМТЕСН 7КJD	
(AMD761, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100)	100
Fipqueccop: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird"	
(266MHz, Socket A)	84
Bentunarop: Thermultuke "Volcano II" DU0462-7	
OBY: 256Mb DOR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.	5)7
113Y: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	103
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out	9
Дисковод 1: CD-ReW Panasonic 8x/4x/32x CW-7585 IDE	6
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5 SONY	19
Корпус: MIDDLETOWER IW-\$506 ATX, 250w	5
Myoros	68

# "Тебя я видел во сне"

	a z y.e.
Метеринское плото: ASUS A7M266	127
(Socket A, AMD 761, ATA 100, Sound, ATX)	
Процессор: AMD ATHLON XP 1900+ (266MHz, Socket A)	
Вентилятор: Thermaltake Mini Copper Orb DU0462-9 ОЗУ, 512Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	
139: 82.3 GB IBM IC35L080AVVA07-0 ATA100 7200rpm	188
Bugeonnato:64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE	
GEFORCE 3 DDR TV in/out	394
Buckgroup 1: CD-RW Tegc 24x/10x/40x CD-W524E IDE	106
THEKOROD 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-10352	83
Buckgroup 3: 1.44Mb 3.5 SONY	10
W MIDITOWED ASIIS FK-320W ATX, 300W	,148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX	251
PCI Retail Kit	1482.5
	BU AND THE

Наименование	Цена в у.е.
Morenwackog apara, EliteGroup P4VXA5 (Socket423,	
VIA P4X266, AGP, Audio, U100, 3 DDR DIMM, A1A)	86,5
Rpoyeccop: Intel Pentium-4 1300E 256k	
(400MHz bus, Socket423)	
Barrison A/Sorket 478 NW1	B
03V- Houndal DDR 128 Mb (pc-2100) 133MHz/200MDP:	40
may, 20 4 6h Sameuna SV2002H UDMA100	*** ******* ***
Bugeonnata: NONAME 32Mb AGP GeForce 256 SDRAN	37,5
Дисковод 1: CD-ROM 48-sp Cyber	control constant
Bueyoon 2 1.44Mb 3.5" SONY	10
Mannye: MidiTower 46-GA LT ATX (Pentium-4 recay)	31
Mauron: MacroView M15-11/mp512 (15", 0.26, USU).	121
Кловистура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,
Maure P5/2 (2-but)	1,74
KONOSKA (Profess M. 6910s. 1200s)	
Myore:	564,24

# Категория до 500\$

Нанменование	Цена в у.е.
Материнская плата: Врох ЕР-3РТА (Sucket370),	
1815EP, AGP, Audio ATX	76
Repowercop: Intel Coloron 800MHz	
(128k L2 cash, 100 MHz, box)	
Q3Y: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	31
1189: 20 GB IBM IC351020AVER07 7200rpm	
Видеоплота: 32Mb AGP	
NONAME GeForce2 MX-400	,,52
Дисковод 1: CD-ROM 52× LG "852×В"	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5° SONY	10
Kopriye: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
	361
Meero:	

# Категория до 1000\$

Поментиния	merry.
Micropuncion nacres: CHAINTECH CT-98JA   \\	
<socket478, agp,="" ata100,="" atx="" audio,="" i845,=""></socket478,>	102
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k	
(400MHz bus) (Int PGA)	131
	12
OBV: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	59
137: 30 GB IBM IC351030AVER07 ATA 100 7200rpm	103
Bassonsara: NONAME 64Mb AGP GeForce2 TI TV-Out	96
Дисковод 1: CD-ReW Panasonic 8x/4x/32x CW-7585 II	E69
Дисковод 1: CD-кем Раманий См.	10
Дисковод 2: 1,44ма 3.5 30м1	58
Koprrye: MIDDLETOWER IW-\$508 ATX, 250w	640
More:	-

# Категория больше 1000\$

	-
	Цена в у.е.
Morrensuckos nagro: ABIT TH7-II-RAID AGP	184
(1850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	
BOX, Socket 423)	1
Day, SAMSLING 2×PIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400	Mhz)168
FROM R2 3 GR IRM (C35L080AVVA07-0 ATA 100 7200rpm	188
Видеоплети: 64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE	394
GEFORCE 3 DDR TV in/out	
Дисковод 1: CD-RVV 1666 240) PIONEER "DVD-1055Z"	83
Лисковод 3: 1.44Mb 3.5 SONY	10
W MIDITOWED ASIIS FY-600 ATX 2.03, 300W	
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1	eA251
PO Metail Kit	2000
grandely land and the same of	



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@gromania.ru или на форуме Торячев ONLINE" на сайте вашего номпобимейшего журналю имин карапаріа ги

# чте это за пемять и чем оне лучше обычной DDR?

Лучше тем, что стобивыее и позволяет повысить общую но веженьств системы. С помощью спецьюльного аппаратного аптарожное ECC (Егге Correction Code — код корреждие ашебои) уменьшоется вараятность возникловения критической ошибки, уменьшоется вараятность возникловения критической ошибки, спесобной велогерастиям привести к сбою и зависонино компьюстрособной вежеток к сбою и зависонино компью-

До навознего времени помять ЕСС использовалась исключителные в серверьих конфиграция», так жак стоила достаточно доргого (двя до за доргом с бычает люжит) и доргого (двя до за доргом с бычает люжит) и догого помять и постаточно и специолизированных серверьих чинсегах. Сейчас подверж к ЕСС «сть произмеся в за сеж матерынских патагах, не е сто-мость практически не отличается от стоимости бычаета (двя догого на практически не отличается от стоимости бычаета (двя догого на практически не отличается от стоимости бычаета (двя догого на практически не отличается от стоимости быть догого на меже дестаточной практический оживает произмет у быть догого на меже дестаточность по догого на простраба, патага богого на меже дестаточность постаточность по двя догого по догого на стоит догого на меже догого на постаточность по догого на меже догого

#### Собролся приобрески AMD Athlen, в магазине ми предлежили несколько меделен. это это за медели, в кокую из них выбрать?

На донный можент в Москае (и регионах) реально можно кулеть четиро типо процессоров АМО Айбол Первый — "спотовый" Айбол, престоичения ут мустоимах в розмож 501 А Усторевшая модеть, снигая с производства некогорое время насяд. Привлеметелее потмож для снены вышемых конфируторый чить в кочестве апгрейда для обладателей SIdr А мотеринских глат второй тта— АМО Айбол Тильой образований и четнохой росковорительностью Роботовя то четотом внизока (ценой и четнохой произворительностью Роботовя то четотом внизока (ценой и четнохой произворительностью Роботовя то четотом внизока (ценой и четнохой произзока произока произока произока произока произока произока 2 Тица Москае можно крутить пость этомых 1900-) че сессовятьшний день является самых произокательным настальных решенико с лимо Сень поспасабием.

Новника производится по насому твихопогическому процессу и подверживает нобор инструкций \$25 донем этот-мобра струкций быт ложь у семейства процессора Pentium 3/4 и Сейегой Цифры в назвоним процессора говорят не о его реактиной частога, о насмо "в ругургатимы рейтинг процвардительности" АМD утверждея; что PR-rotting двихонстримует соотможений процварительности отчоствяных струки моделей, то шение процварительности отчоствяных струки моделей, то есть Althon XP 1500+, мине фактически частоту 1400 МГц, должет роботов, как Afflon Thundardurf 1500 МГц.

Чатвертый и последний тип "Атлона" — это процессор АМО AMIon MP Он, в прынципе, ничем не отличается от объяного XP, с той пишь розницей, что предослачани насполнательно для многопроцессорных (а конкретно двудгроцессорных) систем Роботоет в поре с чинсатом АМО 760МР

P.S. Почти в тему "Новый процессор от фирмы AMD стактовой чостотой 2 ffц занимает сегодия ведущее место на рынке электроногравательных прибором"

# После установки Windows XP многие преграммы при завершении работы стали писа — ошибки. Плюс к

Если программо изночально была написона под Windows 93/98/NI, то заставить ве работать пад Windows XP будат на тактел просто (ренигра и невозхожно) Решить эт упроблему можно либо с помощью встроенной в XP остемы Соткрыт (учетить утроенно очетом на повет утилит Аррісскію Соткрыт (учетить на учетить на учетить

ОПУДОР позволяет каменть до 195 (I) различных параметров муляваму ронних версий операционаю и Миссовії. Сти почишим окажно саража воружени бісю ограбу, пераменнию окрутично в тому, что существую у муляваму в муляваму тично в тому, что существую что у муляваму в муляваму муляваму в муляваму біся срави з не муствую никового дискомфорта во врождебной ей эссистеми. Чимбом ХР

Чтобы обзовестись этим замечательным нобором прогромм-

А насчет Tiberian Sun могу сказоть следующее: используя метод научного тико (как говорит наш. Дадя Федор), Tiberian Sun удалась запустить после устоновки свежего аддона Firestorm

#### Чем этличаются видеокарты GeForce3 Ti200 и Ti500 от обычной GeForce3, стоит ли их покупать?

Положительный ответ но оба вопроса — и "отличаются", и "стомт" Подробнее можно прочетоть в "Келевном цеже", статья "«Кила четирых. Хотя на всемой случай повторнось, потому как повтореньа — мать, ученья. Опеть же имеется ред спорных носиссо, по в полне понятным причинам не упоменутых в статье уваждемо то коллет». Поченнова

Могация Т820 был выпушен с целько зовить чешу, в которой сейска срочено сопался Geforca 2 Ultra. Отлановать от бычного Geforca 3 понуженнями частотным чито и помяти (175/200/600) у 17200, против 200/200/604 у обычного Geforca 3) При тибиен цело а 16 бит 17200 во многи котором устратовать объекта цело а 16 бит 17200 во многи котором устратоваться влего в есятовенно, так как созымаются некаки частота чино | Поста первораца з 45-бития целя сположение раком ченесто, и вперед выходит GeForce3 Ti200 Еще адин существенный плюс в колилку Ti200 — это его стоимость (примерно 150-200 долгарав) Это достоточно привлекательная цено за корту но основе GeForce 3 (для сровнения после выхода GeForce2 GTS ммел дену в \$350)

Теперь немного о Ті500 Это официально разогнанный GeForce 3 (Ті500 — 240/250 Мfц) с поддержкой Direct X 8 1, продоющийся по ередней цене 320-450 доллоров Самое быстрое графическое ядро на РС рынке

Выводы из всего этого следующие если дене немилого, но хочется Geforce 3, то стоит подумать о Ti200, если имеются лишние финансы и жичется максимум производительность с запосом под будущие игры (Kreed, Doom III, Unreal III), то ваш выбор Geforce 3 TiSo.

# на видеохоря? Если до, не москольке они палез

Комплектов кок таковых нет. Но ты можещь купить отдельно кулер для центрального чипа видеокарты и отдельно родиаторы для памяти. Из кулеров в розничной продаже чаще всего встречоются модели TTAN и Thermattake. Мой личный выбор это Blue Orb от Thermaltake. В плюсе — отличное охлаждение, в yce — громкий, отчетливо слышимый шум. Второй вариант — TITAN TTC-CSC11 Шумит меньше, но и охлаждает несколько хуже Родисторы для охлождения помяти советую купить тоже от Thermaltake (набор Thermaltake A1092)

J FEPP LU ANN

В дополнение отмечу, что но всех новых BRAND-NAME видеохортах (GeForce3, ATI Radeon 8500) уже установлены достоточно кочественные комплекты охлождения Так что дополнительное охлождение, как правило, мужно тем, кто приобрев NONAME карту (традиционно комплектуются плохими радиоторами и вентилятором).

Р. S. Кстоти, кулеры для чипов видеокарт можно установить на северный мост материнской платы, тем самым увеличив

чтобы "вести переговоры голосом", тебе необходимо схачать программу Net2Phone с сайта www.net2phone.com. После ве установки нужно пройти процедуру регистроции Процесс схож с оналогичным в ICQ, так что у большинства наших читателей проблем, скорее всего, не вызовет Кстоти об ICQ В ней, что хорактерно, тоже присутствует возможность "переговоров голо сом" Как — смотрите online help или внимательно читайте "Горячую линию" Тема интервская, и, вазможно, уже в следующем вы-

пуске она будет мною тщательно препарирована, разжевана и в током виде выложена на страницы нашей рубрики

Что касается оборудования, то тебе понодобятся: звуковоя карта (желательно full-duplex, хотя на безрыбье сгодится и АС\*97), наушники (любые баксов за 5-10), микрофон (тоже в переделах 10 долларов), ну и, конечно, хороший доступ в Интернет [от 56к] Как все это добро подключить и настроить, можно подрабио почитать во встроенной в Net2Phone помощи

# AND DESCRIPTION OF PERSONS ASSESSMENT OF

Можно! Для этого существует два способа Первый и наиболее простой заключается в спедующем, тебе необходимо ввести в командной строке команду CONVERT X: /FS:NTFS [/V] (вместо Х введи букву тома, который хочешь конвертировать) После этого просто перезагрузи компьютер, и файловая система автоматически преобразуется в NTFS. Только не забудь после конвертации произвести дефрагментацию диска

Второй способ немного сложнее, но я личко рекомендую

Hall I I B Janes , Partition Mag. Jan. конвертации в NTFS необходима версия 6.0 и выше). После ве установки воспользуйся опцивй "конвертировоть файловую систему" Кстати, если тебе вдруг не понравится NTFS, то с помощью того же Partition Magic впоследствии можно будет сделоть "откат" обратно на FAT 32 Где можно приобрести эту полезную прогу, я, конечно, знаю, но вам не скажу. Потому как это уже будет прямоя раклома

# и на жестком диска. Что можно уде

Уважаемые читотели, сегодня мы проведем краткий анатомический курс па ампутации ненужных конечностей господина Виндовса Для начала в основной папке Windows открываем директорию Driver Cache -> 1386. В ней содержатся резервные копии драйверов для всех имеющихся у вас устройств. Если оборудование уже устоновлено, то смело очищайте эту директорию (при устоновке нового оборудования будет запрашиваться диск с ОС).

Долее отправляемся в C:\Windows\system32\dllcache. В этой папке находятся копии системных файлов, используемых для восстоновления системы после сбоя. Прежде чем очистить эту палку, зайдите в редактор реестра и найдите ссылку: HKEY LOCAL\_MACHINE->SOFTWARE->Microsoft->Windows NT->CurrentVersion->Winlogon. В ней есть параметр SFCQuota (OxFFFFFFF), он отвечает за размер папки dlicache (по умолчанию папка занимает 400 Мбайт), задайте размер папки около 10 Мбайт (если неохота копаться в реестре, задайте в меню Start -> Run команду sfc /cochesize=10). Теперь смело очищайте папку allcoche

Последнее, что можно сделоть для освобождения свободного пространства на жестком диске, - это атключить функцию System Restore. Сделать это можно по адресу Properties->System Restore->Turn off System Restore for all drives

Достоточно распространенная проблема Самый прасто способ решить ее -- это перейти обратно на Windows 98 или MS DOS Шутка На самом деле вся беда праисходит из-за отсутствия нужной

кодировки. При установке Windows XP появляется меню выбора языка и региональных настроек. Тебе необходима везде выставить значение Russia. После этого отпровляйся в закладку Advanced Oткроется окошко Code page conversion tables ["таблицы перекодировки кодовой страницы" — рус.]. В нем перечислены все поддерживавные Windows XP кодировки Тебе необходимо найти страку 20880 (IBM EBCDIC — Cyrillic (Russian)) и поставить напротив нее галочку

Если Windows уже установлена, то нужно зайти в Control panel (контрольная панель) и открыть файл Regional and Language Options (региональные и языковые настройки). После этого следует повторить все вышеупомянутые действия

Засим откланяюсь, вечно ваш, Дмитрий Горячев

# INTERNET

# **МРЗ.сот кусает себя**



Продолжается погружение в пучину судебных дрязг музыкального мегапортола МРЗ.com Едва успев откреститься от нападок со сторонь розличных истцов, стороющихся спихнуть МРЗ сот в небытив, портал решил цапнуть себя за хвост И цапнул – подал в суд на собственных одвокатов из Cooley Godward ЦР По мнению постродовшей стороны, служители законо доволи не те советы не в то время, результатам чего стали финансовые потври в размере нескольких десятков миллионов долларов. Дело уже рассматривоется в суде и, по-видимому, будет выиграна MP3 сот, который получит от адвокатов "компенсацию морального ущерба" на сумму порядко 170 миллионов долларов Деньги, коначно, нешуточные, но вот кто после этого будет отстанвать интересы портала по искам со стороны музыкальных компаний, которые все посдолжают поступать

### Перлюстрацию в массы

В то время как в европейских странах и в Штатах уже несколько лет обсуждается вопрос правомочности проведения перлюстроции почтовых Интернят-отпровлений, в Китле взели по и приняли законодательство. Теперь вся почто, входящая и исходящая с территории КНР, будет "модерироваться" провайдерами (так что овчи идет уже даже не о перлюстрации, а об официальном цензе). К темам, которые удостоятся повышенного внимония, были отнесены политико. насилие и порнография, религия и обсуждение государственных вопросов. Так что теперь рядовой китаец триддоть три раза подумовт, прежде чем отсылать вругу из России посвяние с описанием крововых разборок в Quoke или нежной любви к френдкиллингу в Diable

Перлюстрация перлюстрацией, на законодательные органы КНР пошли дальше в польят ках "обезопосить" свою страну Теперь для того, чтобы иметь возможность продавать на территории Китах какае либо программное обеспечение, его производители должны будут подписать документ, который подтверждает, что продукт ие содержит никаких "шпионских лазвек" и "жунков", через которые можно было бы позитить великую котгайскую государственную тайну

Произворители программного обеспечения сретин удоляют из свами утинит все шпионские моворсти, а проеобверы КНР имуют по поводу того, что далеко не кождый эктель Китах имеет доступ в Сеть Вавы "проперяюстрировать" писымо от полутора миялинордов юзероя было бы непростой задачей.

# Разборки в компьютерном квартала



Органы правопорядка калифорнийского грродка Гарден Гроув в донный момент серьезно озабочены проблемой налаживания порядка в местных игровых компьютерных клубах. Ситуошия сложилось нешуточная. Горячие парни из Кореи - эмигрировавшие в Гарден Гроув на постоянное жительство - бывают не прочь, проигров очередную партию в "Контру", намылить головы не менее горячим калифорнийским атпрыскам. Последние тоже не лыком шиты, и при случае отвечают тем же Команды метелят друг друга почем зря, не смущаясь использовать розличные подручные средства. И если раньше полиция не обращала особого внимания на подобные национальные разборки, то после того, как некто господин Фунг Ху Лу (уроженец Кореи) был найден на задворках адного из игровых клубов с отверткой в черепе, власти призадумались. и решили новести порядок в увеселительных зоведениях. Теперь каждый, кто захочет пропустить партию-другую в "Контру" или в "Кваку", будет наблюдать на входе в клуб широченного амбала-охранника с "Кольтом-Питоном" на бедре и "демократизатором" за поясом. С поталка будут свешиваться камеры наблюдения. А ровно в двенадцать пополуночи амбал будет вы-DOUBOKABUTE BOOK HO VINNIN HOUSE DOSHODAN TRO рились где-нибудь еще, а не на территории компьютерного клуба

В свете этих событий адвойне приятно созновать, ито в отечественных игролых клубох все бо толии ограничиваются экраноми мониторов, и, закончив сражение, игроки пожимают друг другу руки, а не пакоются съвздить дубинской по тыховке

# Интернот + религия = ???

Если до надранего времени стнощение разими и Ингернето систодывались как нельзя болев удочно, то как пойдет дольнейце в нолаживание взаимостношений, не совсем поизтис. Папа Римской Иомент Повая II некоторов ермен назар в очерваной раз обратился к ввухоцью с трабованиям быть винмостальными. Около года нозара Попо уже даяла заявление, косающаеся миравой Сети, в котором призывал всях нести Слово божие вирез оленай е вое утактя Замит. Теперь ка всек веруксциях призывают к осторожности, добы не поли они жертвами козней Диеволю, спово и двяю которого, как вывсимось, токке может бить донесено до мосс посрадствому Митернето.

По словом Поль, Сеть хотя и велеятся истоичемом огромного количества знаний на плевдостояляет из стишком простим способом. А к нему может привести пето полученная информачен, не отгосирання понимоченно основ, мы все прекросно знави. Сразу аспоминоется индевы, с интервесом россмотривоющий руква через дуло и по неза-ейны озвеживоющий и ос стуск

Так что будьтв осторожны, не дайте силам зла поймать вас в свои свти Помните, что любая — даже самоя зохудалая — палка имеет кок минимум два конца

## Суд, встать — Microsoft идет!



Свячас уже довольно сложно сказоть, чем больше известна Містовоїї своими программными продуктами или судей-ньим розбиротельства им Если еще два года мазад название компонни устойчиво ассоциировалась у пользователей сословом Windows, то в біникойіцем году рядовой юзер на пароль "Майкрософт" будет автоматически давать отклик "Суд идет"

По иску AOL Time Warner начато новае разбирательство, касающаеся монополии Microsoft на рынке программного обеспечения А именно, якобы незаконного продвижения на рынок Интернет-браузера Internet Explorer. В 1996 году тогда вще сомостоятельная компания Netscape подала в суд на Microsoft за притеснения Netscape Navigator'a, позиции которого на рынке пользовательских программ пашатнулись с того момента, как Microsoft начала бесплатные поставки своего браузера в комплекте с Windows Дело было проиграно И вот теперь, когда Netscape стала собственностью AOL, все завертелось по новой. И похоже, что сейчас суд настроен присудить победу истцу. А это значит, что Microsoft придется выплатить денежные компенсоции за весь период "причинения финансового ущерба" — то есть за пять-шесть лет продаж. Причем законодательство США предусматривает выплаты в троекратном размере. Уже по самым приблизительным и екромным подсчетом сумма получается такая, что даже у Microsoft "столько не будет"

# Израильское МВД под атакой хакеров

Еще месяц назад все внимание сетевой общественности было приковано к "вооруженным" разборкам между хакерами и Пентагоном. Но адин из главных героев сериала ушел в отпуск, на его место пришел новый, чуть ли не краше первого На сцене вместо Пентагона — Министерство внутренних дел Израиля Под напором "компьютерных хулиганов" работа в отделениях МВД уже несколько раз астанавливалась на несколько часов. И котя сами атаки были, что называется, "чистыми" (информоция не уничтожена и не украдена), израильские МВДшники грозятся розыскоть шкодников и привлечь их к уголовной (именно уголовной) ответственности. Интересно, как власти собираются прилепить клеймо уголовщичы на откравенно гражданское npng2

Впрочем, пока не установлено даже страна проживания отакующих. Так что о суде говорить пока рано

# Найди меня... за три рубля

Зо все в этам мире надо платить. Ват только очень неприятно, когда росплачиваться прикодится кровно зоработанными Компания Yahool, известная среди интернетчиков своим бесплотным поисковиком, запустила не ток давно новый



Yahoo Premium Document Search http://premium.search.yohoo.com/search/premium/splash). Разыск нужного документа производится не по сайтам, а в обширной базе, содержащей свыше свимдесяти миллионов публикаций Понятно, что точность и скорость поиска существенно возрастают. Огорчает одно: зо удовольствие пользоваться новой услугой придется платить порядка двух долларов (от 1 до 4) за одну скачанную статью (сам поиск бесплатен, раскошелиться придется только за "слив" файла] Компания надвется, что услуга будет пользоваться полупярностью среди обеспеченной части но селения Сети и что полученных денег вполне хвотит на поддержание работы бесплатной части "Поиска", о переведении которого на коммерческую основу поха речи не идет. Последнее не может не разовать: платные "Яндексы", "Рамблеры" и "Алорты" сведут с ума и вызовут инфаркты у доброй половины пользователей Сети. P.S. Вдогонку Один из самых популярных в

Интернете сукционов — еВсу — повысия торифы на все свои услуги ровно в дво раза А некоторие сервисы, бывшие до этого бесплотными, постоялены на финансирование Так что, товорищи виртуальные продовыи, готовьте денежки

# Новая эра вирусостроения!?

В Сети был поймом за хвост и стремительнообезарежен "Лабораторней Касперахого" новый вирус. — SWF/LFM/926 Уникальность его состоит в том, что он заражает . Вазһ-файлы Додо, вы не оспишались и не очитались. Новый вирь внедряется во "физиция", чего роньше не учила делоть ин одни втрус!

На сомом деле, пока бояться рачо SWF/EFM 926 не умеет ракаространится черея по-гловые клиенти, золускается только на машинах с установленной полной версией Мистолейо Педа, зорожает исключительно-Пода-фойлы, полностью сключительнопокалицейся только в той дирестории, в которой покалител заражениях "бупацио". К тому же SWF/EFM 926 не приченяет инкакого вреда другим программом, проземы себя толька перионическим зависонемы Вай-муников. До к тому же работать, умеет отлаки окр Windows NT ими XP

Тут важно другае Иногдо предшественником наступления навой эры в той или иной области служит моленькое и неприметное событие. Похоже, в данной сттуации мы имеем дело как раз с токим случаем. SWF/IFM 926 — лишь первая

ласточка из могучей стаи навога типа вирусов, которые не преминут наброситься на Интернет.

Первые вирусы существующих ныне розновивностей практически всегда были неопасны для простых юзеров. Но "умные люди", подхвотив раз придумонную идею, быстро населяли Сеть куда кох более опасными вирусами, создонными но ядре первенцо. Что будет с Интернетом, всли в нем появятся полноценные опосные для софта и железа вирусы, распространяющиеся через flash файлы, не требующие обязотельной скачки "флэшек" на компьютер, а грузящиеся прямо в онлайне вместе с flash-movie, строшно себе представить. Ведь flash-технология развита, как ни одна другая В Свти сложно нойти сайт, на котором бы она не использовапась. К тому же современные системы защиты не предусматривают проверку запуска соответствующих flash-приложений. А это значит, что с появлением новых вирусов мы - простые пользовотели — на какое-то время окожемся незащишенными. Так что начинаем потихонечку готовиться к очередной вирусной эпидемии, скачивая последние версии фойерволов и золатывая дыры в ІЕ новыми потчами

# Виртуальная предприимчивость

Забовная история праизошла в Сан-Франциско. Мелкий провайдер MonkeyBrains провернул ачень интересную операцию с паролями доступа, которые были наворованы вирусом-трояном Badtrans. Все логи, которые вел вирь, отправлялись на адрес хокера, зарвгистрировавшего почту на сайте MonkeyBrains Когдо вирус был выявлен и одрес, по которому он отпровлял пороли, идентифицирован, ФБР потребовало от провайдера предоставить всю имеющуюся на ящика информацию. На влоде пец провайдерской службы — Руди Ракер — отказался выдавать "наворованные" вирусам пароли, тем самым нисколько не преступив закон Ведь сами парали никак не могли помочь ФБР в поисках хокера, написавшего вирус. Руди поступил проще. За маленькое денежное вознаграждение он по первому запросу высылает информацию по украденным паролям влодельцам "пострадавших" компаний, тем самым информируя их о зараженности системы. На данный момент услугами предприимчивого вподельца провайдерской службь уже воспользовались такие известные фирмы, как Вritish Petroleum, Motorola, NASDAQ, ETrade и даже Пентагон. Учитывая, что числа украденных аккоунтов превышает 300 000, у Руди есть неплохой шанс зароботать деньжат для сваего "ма-



makarenkOFF@igromania.ru

По вашим инсточисенным грасыбам мы тачинаем губликовать на строницох "Мании" материали, посвященные игря «врез Интернев тув отнойнения игря. Многие игромы, доже имеющие выход в Сеть, пройда синя той или иной игри, зобрасывают коробоему на отгрессли Забывают о том, что мультипеер во многом интерресней доценных боталий. А о том, что сражения через Интернет — это новое дыжание для старых игр (более чем годичной давности), зочастую и вовеем ве готовренной давности.

Пройти синит, скажем, в АоЕ — это неделя, ну — два. А в мультиплера можно игроть местцомм... Ваксемі, ято для многих из вас кровугольным коммен на пути к сетевым сражения становятся терения внутриигровых меню — непонятно, что куда таксть, чтобы поигроть в оилайне — мы решили росстоянть все точки над I

И сегодня наш разговор об одной из самых популярных — всли судить по числу онлайновых серверов — стратегий, в которую рубятся в Интернете Маэстро, мары! Встречайте "Казаков"!

# Тропинка в Сеть

Иток, вы вешими сыпрать в "Кораскай" по Сати, что же вом для этого потребуется? Во-первка, диск с игрой и подкломение к Интернету И первее, что вом нувею эноть, — это то, кок вытъм ноучились весьма искусно подвеляеть диском го-г/Караксмий". Почетно, что с пиратсеми диском поиграть в Интернето не получится. Вы просто не сможете поставить патчи.

Кончечно, хорошо поиская в Сели, можиомойти безволиконне краин, которые с гревом пологим позволят вом ройти в мгру. Но поверь те — оно того не стоит Игра будет вести себя чекорректно. И времени вы потротите города больше, «мы съкономите денет — джевал-бокс с "Караском" в сърденых стоит на расты губляядопожа побого пиратского диска А време, как навестно, — те же деннум.

В продоже на данный момет имеется все соинчельные версии игры. "Екропейские войны: Казаки", так и оддот к ним. — "Казаки: последний довод королей". И в ту, и в другую игру играст в Интернете, и басе бальше и объще подей порежодят на адрот, ток кох он соверхит иможество всема притимы кололеваеми! Новые страиль и Ктому же адрот исправляет многие недочеты играсию процессо.

Если у вас нет аддана, а есть "Европейские вайны", главное — не беспокаиться в оригинальных "Казаков" играют и будут играть еще достата-на валго

Но мы несколько отошля от темы, вернемся к проблеме приобретения официальной вер гих Описывать дизайн самой корабочки в не буду, ток как воссоздать полигрофию для пиротов не проблеми Возмемь в руки сом дикс с игрой и ни обратной стороне на ободке полигоемся увидеть гологромну с изображением леготила компоми "Руссобия" Чуть дальше на ободке имьотока цифры. Умени, нопример, на диске с адаочом это 152/2001. Если нечто подобное на вощем диске присутствуят, то поздровяво — это лицензионном версия игру А вот ясли ничего тышальноменного обноружить не удалось, то у вос "левоя" версия, и потъ постовить не удалось, то у версия и постовить не удалось не постовить не постовить не удалось не постовить не удалось не постовить не

# Нажми кнопку получишь результат

С диском разобрались, переходии к тому, тае и кох играот в "Казаков" в Интернета А играот в ики по играоми сервере Gamespy Софа для связи с этим игровим сервером сестивать и устанавления пенадо Более того, если у вас и устанавления в на польитовтесь, используя программу Gamespy стасова, войти в тох и называный шеля (от огилийского shell — "керужение" игры), где видни стисков игроков, создалные игровым смыста, в акрамиться присходинных в играсов, создалные игровым смыста, в акрамиться по разовниться к уже созданной игра интерфейс. Gamespy не получится и голучится и голучится

Все горадао проще, игро сомо совренится с сервером Батверу и, использую свой собст вонный нитарфейс — более приятный и функциональный, чем стондартный Gomespy'евсоий, дост вом в руки все инструменты для того, чтобы начать игру. Потребуется только установить последние потим

# Ставим латчк

Для оригинольные "Казоков" последник потчем является 1.15 мм или 1.15 м. Это один и тот чем является 1.15 мм или 1.15 м. Это один и тот чем вогот, только "о-модификация" является с ебя баще и отвязку от диска. Скорев всяго, разра ботичник больше не будут выпускать потчи для отночным отрима потчо, ток и оригины, промотичест полный оржив латка, ток и оригины, промотичест



ощие "стру с определенных версий до версии
11 блем "чтобы узноть воду версиод, достаточно войни в игру и после просмотра интро-ройно
ка в главном манна взялянуть в нижный гравый
угол. Том, малельм шарийтом, угозана текущая
версия игры. Допустим, у вас версия 102, следавотельно, вы можете ставить себе лати, олгрейдящий "Казаков", с версии 102 до 115 лем
и полный архив скочивать не обязательно. Патчи можно майти на сойте издателя игры минигиз-

Теперь поговорям об адроче Сточаротнов версяя — 1.27, но но сегодычшинй день уже вышило несколько патчей к ней Посладний мене уже вышило несколько патчей к ней Посладний мене и уминицизавайтили или но имини и 2007м, с сойто ведущего российского клана по этой минерь, который очень тесно общается с розработчиками игры и имее тисклопальную возможность пределяваю патчей То всть сночала пати полевлегия на страническогою, о уж аготы м сойте изарателя игры. Делавтов это с той целью, чтобы протестировать пати перед его скончательным выходом.

Все патчи устанавливаются предельно просто и представляют собой самораспаковывающиеся архивы Единственнае, что от вас требу



ется, это запустить ехе-шник. Патч сам найдет игру, проверит диск но лицензионность (естественно, при этом диск с игрой должен быть в CD-ROM) и перепишет в каталог игры все нужные файлы Игра — пропатчена, и мы можем переходить к следующему этапу на пути в онлайн. Как же зайти в шелл и начать игру?

# Через тернии к старту

В главном меню выбираем закладку "Сетевая Игра" и поподавм в следующее меню. Нам нужна опция "Противостояние" Следующее открывшееся меню предоставляет ном возможность выбора типо соединения для игры Нам нужен пункт "Игра в Интернет" Выбираем его и нажимоем кнопку "Присоединиться" Игра попросит нас ввести свое игровое имя или подтвердить уже введенное и сама свяжется с сервером

При первом запуске оддона вом предстоит ен е и небольшая регистрация Дело в том, что в аддоне появился учет райтинга игроков. Кождый во время первого своего входа в игру должен зарегистрировать свой ник. После этого сврвер сможет распознавать игрока при каждом его входе в игру. Уже никто не сможет зайти в игру под вашим именем, ток как оно защищена паролем, который вы придумаете для себя сами. К тому же все води игры будут учитываться на серевре, за победы вам будут начисляться очки, за паражения — отниматься. Вы сможете мачать гонку за первое место в ТОР100 лучших игроков

Начнем регистрацию. В появившемся окне нажимаем кнопку "Навый", и перед нами появится окашко мостера регистрации Вводим свой етаі, придумываем пароль (не забудьте записать его на бумажке, добы не забыты) В следующем окошке нас просят ввести данные о себе, нх можно заполнять, а можно оставить все кох есть. Жмем "Сохранить" После того как регистрация завершена, при каждом следующем входе в "Игру через Интернет" вам будет достаточно нажать кнопку "Вхад" — и вы полодаете a menu

#### Mis min

Мы зашли в шелл, теперь поподробнее о том, как присовдиниться к серверу или создать свою собственную игру Попробую описоть шелл Верхнее и сомое большое окно — это список до-



ступных игровых комнат. Окно содержит информацию о нозвании игры, которое задается соми ми игроками и кок провило содержит информацию о провилох предстоящей игры, о количестве начальных ресурсов, командная ли это игра или же игроки будут играть каждый сам за себя и т.д В том же окне содержится информоция о моксимальном количестве игроков и максимальном линге игровой комноты

В уже начатых игрох перед названием игры стоит значок двух скрещенных мечей. К таким играм вы не сможете присоединиться. Некоторые игры создаются под поролем и обозначаются зыпаком в виля зомочко. Для того чтобы зойти в такую игру, вам необходимо знать пароль, попробуйте спросить его у человека, создовшего тур Но, как правило, такие игры создаются для того, чтобы оттянуться о своими друзьями, случойно же вошедшие пюди в сражение не принимоются Токже вы не сможете присовдиниться к игря, если в коммоте уже собралось моксимольное количество игроков, при этом не обязотельно, что игра будет обозначаться как начатая. Игроки могут просто общаться внутри игровой комнаты в чате комноты, договориваясь о нюансах предстоящей игры. К слову сказать, этих самых нюансов в "Козаках" предостаточно, на вникнуть в них вам предстоит самастоятель но. Пля того чтобы начать играть, знать их не



це описания вашего "рума" появится эначок из

Вам же нужно искать комнаты, в которых есть свободные места и игра еще не ночото Под окном списка игровых комнот находится окно обще-TO HOTEL BRECK WEDGE

ки общоются Для того чтобы написать свою реплику в строке ввода, ноберите желаемую фразу и нажмите Enter В правой части экрана распологаются кнопки Refresh, Create и Join Первоя служит для обновления списка доступных игровых комнат, вторая — для того, чтобы создать свою собственную комнату. Третья -чтобы присоединиться к выбронной игровой комнате. Рядом с окнам общего чата росполагоется еще одно небольшое окно, в котором показывоются все игроки, в данный момент находящиеся в шепле

# Игровая комната

Для того чтобы присоединиться к игре, достоточно выбрать понровившуюся игровую комнату и ножать кнопку Јогл. А чтобы создать игру, нажми те кнопку Create ("Создать"), появится небольшае окно, в котором нужно наброть следующее

1. В первом поле название игры Название можете довать какое пожелаете, желательно, конечно, чтобы оно содержало некоторов копичество информации о предстоящеи игре Например: "2 на 2", "Морское сражение", "Только для новичков" Хоть в "Козоков" играют

одного или нескольких щитков

3. В следующем подменю выбираем тип игры "Противостояние" или "Историческое сражение" Противостояние — это стандартный для всех RTS тил игры Добываем ресурсы, строим здания, войска, воюем Баталия — это исторические битвы с уже готовыми войскоми на специольных картах, без возможности страительства и апгрейдо войск. В оддоне доступен третий варионт — "Рейтинговая игра." Этот параметр устоковлен по умолчанию и обозначает тип игры "Противостояние", но игра будет вноситься в рейтинг Если же в аддоне вы выберете прасто "Противостаяние" — рейтингования не будет

ого наших саатечественников, преобладают

2. Долее выбироем желаемый уровень игро-

Когда определитесь с типом игры, нажимайте кнопку "Создать" Ваша игровая комната готова. Теперь ждем, когда присоединятся другие игроки... процесс может затянуться. Так что для начала, пока у вас не нахопилось достаточного количества знакомых по игре, лучше самому подключаться к уже созданным комнатам

- 4. Долее вводим количество игроков, кото рое будет у вас в комнате. От 2 до 7
- 5. Последнее меню дает возможность уста новыть пароль аля вашей будущей игры.

## Последние штрихи перед игрой

Теперь немного об устройстве игровой комноты. Выглядит она почти так же, как и комната \*Случайной карты", которая вом хорошо знако ма Отличается только тем, что под окошком, где игрох выбирает себе нацию и цвет флага, находится окошко чата, Человек, создавший камнату, так называемый "Сервер", — тут Бог и караль. Лишь он адин может менять тип территории, залежи ресурсов, рельеф, размер карты (верхнее правое окно). В аддоне можно выкинуть непонравившегося игрока из своей комнаты. Остальные игроки могут только согласиться или нет на условия игры, заданные "Сервером" И в зависимости от этого - нажать в правом нижнем углу кнопку "Старт", после чего в левом верхнем окне напротив имени игрока появится голочко, символизирующая, что данный игрок согласен с условиями игры, типом карты, залежами ресурсов и т п. и готов начать игру. Или же выйти из игровой комноты, если вы с чем-то не согласны, а игрок, создавший сервер, не желает ничего менять. Когда все участники предстоящей

игры готовы, "Сервер" ножимает свой Stort, и игра начинается

\* \* \*

Вот, в общем-то, и все, что нужно зноть для того, чтобы успешно и беспроблемно играть в "Казаков" в онлайне В ближайших номерах "Мании" мы обротимся к праблемам Интернетигры в такие мегахиты, кох Counter-Strike. Age of Empires × Return to Castle Wolfenste n. A noka удачи вам на полях сражений. Да будут воши пики острыми, а скокуны быстрыми

# . Derbe uz DEHIJE KETIJ С гет едян Угт

AtOM (atom@iaromania.rul

о воемена своего запомения Литеонет был ужасен — скупые строчки исключительно текстовых страничек, моломощ име компьютеры пользовотелей и первобытима модемы делоги свое черное дело Впрочем, этот факт мало кого удручал — онлайн в те времена был привилегией избранных, в то время как в глазох подавляющего большинства граждан термин "броузер" выглядел грязным руготельством. Время шло, ноучные дискуссии и сверхсекратный шепот вовнных, ради которых веб-каша и заваривалась, постепенно уходили в стопону под модиным ноплывом любопытствующих юзеров, доресещихся до онлойновых просторов Интернет стал двигаться в массы все активней. текстовые интерфейсы ДОСовских браузеров заменялись мультимедийными "Эксплорерами" и "Нетскейпами" Обычные двухмерные картин ки превращали серфинг в приятное глазу занятие, на привередливым пользователям и этого оказалось моло. Им (ном) еще и 3D подовой ведь как приятно было бы, войдя в любимый чат в подходящем обличии, обменяться почти настоящим рукопожотием с друзьями и навешать пинков недображелателям Со всех сторон рассмотреть девайс, выставленный на продажу в Интернет-магазина. Совершить виртуальное кругосветное путешествие, не выпезоя из удобного красла. Кому-то приглянутся вечно живые "образовательные\* темы, кому-то - многолользовательские игрища, кому-та — пресловутый виртуольный секс., да мало ли что можно еще най ти — были бы под рукой средства отображения "ЗД-страниц" А они у нас есть, причем давно

# VRML и все-все-все

Первоя полытка добавить в Сеть чуть-чуть объема была предпринята в 1993 году Группа энтузиастов (Марк Пессе, Тони Париси, Гавин Белл и еще ряд товарищей) пришла к интересному решению почему бы не ввести для Интернета новый стандарт трехмерной графики, сделанный в лучших градициях НТМL, текстовые документы, в браузере волшебным абразом преКуда пойти, куда податься

# Виртуальные миры

Сомое впечотляющее применение 3D-технологий в Сети - это, безусловно, виртуальные миры и города. Не знаете, что это такое? В большой стокан налейте на два пальцо онной системой, добовьте туда пару литров свободного общения, по вкусу разбавьте мини-играми, Интернет-магазинами (настоящими) и прочей мелочевкой, взболтойте и украсьте полным 3D Получится крышесшибоющий кокно пустых разглагольствований - попробуйте

www.icity.co.il - один из лучших представителей подобного рада развлечений Огромти роботу или счеть квартиру, приобрести новых друзей и подруг, принять участие в культурможноствй голова идет кругом, а технология ния) и сравнительно небольшая нагрузка на линию Есть и ложка дегтя - неумение многих про родной и могучий

www.cybertown.com фактически, колн жизни (хотя дома покупать можно и здесь), в большей - центр розвлечений (чаты, форумы, игры), хотя, судя по пресс релизам, по глуи Ультиму Онлайн переплюнет Уже сейчас можно совершоть покупки, толкаться по клубам и дискотеком, ходить но виртуальные конмандном шутере под названием Outlands Просто шихорный сервер — обязотельно заwww.sub-club.com - нечто в стиле двух пре-

дыдущих сойтов, только для детей. Если не истерфейса, по каждому поводу доющего отеческие настовления, милости просим







ображиющимся в треммерным сцены, для усилеим сходства стандарт обозвали УКРАМ: чумер один Ипиай Realilly Макеир Longuage или Язам Рамметов Куртуальной Реальности В сомом дено, почему Строка текста это не плод роботи ресурсоммих ЗО-приложений, требурощих модцейших спреготов ценой в десятил тыски поппарав Писта товное соучеты может обсолютно побой желающий (знакомый с снетакомсом эзыко), побоваться результатом — тоже Привызания кожай-побо поточрам ета!

Идиплия? Вовсе нет - массовому внедрению чудо-языка в жизнь мешало слишком много факторов, Во-первых, несовершенство сомого языко, позволявшего создавать исключительно стотичные сцены Во-вторых, технико тех времен была совершенно для 3D не приспособлена миженеры Voodco и nVidio тогда еще под стол пешком ходили, о првлестях Direct3D и OpenGI на помышляя В-тратьих, к повольной трахмеризации не были гатавы веб-дизайнеры, слабо понимоющие, чего здокого можно впихнуть во внезапно материализовавшееся измерение Поэже святлые умы додумолись до VRML 2 0, легко oneрирующего движущимися объектами, работая со звуком и придавая трехмерным мирам вожделенную интерактивность. VRML поменял свою расшифровку — телерь это Virtual Reality Modelling Language (Язык Моделирования Виртуальной Реальности — чувствуете разницу?) Еще позже был принят и VRML'97, но ведущей но данный момент является именно второя версия Полутно на свят выпазли 3D-акселераторы, VRочки и прочоя периферия, стапи появляться первые сайты, наполненные 3D-контентом. VRML возмужал и научился выглядеть красиво, медленна, но ввомо пробиваясь к всенародному признанию и заслуженной полулярности. Чуть по рывшись в Сети, можно обноружить немоло занятных точек поименения модной технологии чаты, модели реальных городов, многопользовотельские игры

Поммию VRMI, в природе существует еще с десятов всеческом 3D-стондартов, но большинство из них нашего вымильных недостойных по причина чразвычойно малой распространенность Розвечто WildTangent от одномменной компоми (www.wildfangent.com), но это не совсем то, что чам надо

# Требования, системные в не гельмя

Итог, вы решили сыдуткть 3D-превлести VRMI. ис своей шуре Что вом, двя гото поноворбителя Ве-перави, броузев трехмерные документы (росширение мий) лежот не где нибуды, о в котологая на сойтот, так что баз тойт зверушия вом никог не обойтись Ве-атерых, потребуется слешильноя программи для просхотра «м-м-файпев Программ таких симы» миют, чость на ник работоет как платин к вошьму любимаму брогузеру, чость — полностью самостоятально В-третьки, не помещает видеокорточах, поничильнами.

соваться элые пиксели и вечные тормоза заживо сожрут Выбор браузера и видеокарты оставим на ваше усмотрение — об этом уже писа лось, и неоднократно, а вот о лучших представи телях семейства программ-выоверов поговорить стоит Сразу же обращу ваше вниманив на то, что нижеупомянутые приложения баз обозревотеля Интернета работать не могут — у несчастных нет даже " ехе-файлов, поэтому не пытайтесь запустить их в отрыве от папаши-браузера. Как только Explorer (Navigator или что там у вас) наткнется на файл с расширением .wrl [.wrml, .wrz]. спящий доселе выовер проснется и начнет поха зывоть вам чуреса 3D. Также не рекомендуется устанавливать все праги одномоментно. Схема работы с ними такая: установил, попробовал, не понровилось стер, установил следующую и т.п. Иначе шишех не оберетесь, да и интегрироваться в броузер сможет лишь что-то одно

# Они дарят нам объем Cosmo Player 2.1.1

Pospodosium. Corrio Software Posues: 3383 kb. Pulsacian Ference Saire interpolation Assensions www.rol.com/corrio/

Один из сторейших, но все еще чрезвычойно полулярный VRML-браузер с приятным интерфейсам и очень приличной скоростью работы, сдобренной грамотной реализацией авгоритмов рендеринга (в свое время красивее сторины Cosmo ничего не было). К сожалению, сейчас программа официально "умерла" — разроботчики совсем забросили ее поддержку, хотя сайт все еще функционирует, привлекая тысячи падких до 3D-развлечений юзеров Несмотря ни на что, окоченевший трупик приложения остоется болгаться но лике популярности. Не лучшим оброзом Cosmo Player относится к новым браузерам — если IE 5.5 он с горем пополам проглотил, то с NN 6.0 "Космо" лучше не связывать Последние Explorer'ы поддерживаются пачти так же, чостенько откозываясь открывать \* wrlфойлы гле сперует

Если вы совершению не дведстоявлете, с кокой стороны к VRM, подходить и поинческо боитесь треммерного простроиство, для вос ериготовлен сознакомительный режим, выполненный выде жаленькой, но бессоменно оброби муриог Chompl Действие происходит в подводном мирр, мы управляем зубестой акулой с нядетским отпетитом, цели — сожрать все, что попадеятся но луги Довно в так не розалекспос!

P.S. Любители антиквориата могут добавить Cosmo Player два балла в рейтинге Если у вос

стоит кокой-нибудь Windows 95, а видвокарта покрыта пылыю столетий — вы просто абязаны обратить внимание на дедушку Cosma

# Biaxxun 3D 2.0

Розмер: 1385 Кb (+ 4305Кb плагий).

Лицексии: Freeware

Язык интерфейса: Русский

www.blossun.com

Разработчик: Blaxxun Interactive



Достойный продукт, отичном шийся от других в первую очервых наличения своего собственното формато <sup>3</sup> Мих (VRML тоже на зобит, но откизент депается отнюды не но него) Вопреки всем оживденемы, этот формот оказался — на удивление ровпространевым. В Сеги нашлись отличным место, не пускоющие неев авкил бенных пользователей (кох прозило, для доступа требуется устоновиты Васмого Соласт 44, притональнійся две

# Куда пойти, куда податься

Любопытные странички
Изучоя хлам результатов допроса поисковых систем, можно обноружить ряд проектов,

достойных внимания, но классификации не поддающихся Вот вом пара таких вещей http://131 175 10 213/muthllusson/index.html #intzlo - симпатичный чат в трехмерном мире

#inizio - симпатичный нат в трехмерном мире http://surf.to/rueedl — виртуальный Чикаго http://vrml.gsfc.naa.gov — наша планета

www.valuebuyalert.com трехмерная карта Синсопура

Сингопура www.smeenk.com/vrml/worlds/greetings/ind ex.html — поздровьте своих знакомых красивой

3D-открыткой www.fenin.ru:8101 — мавзолей вечнозеленого вождя мирового пролетариата (3D, есте-

ственно)
www.ehongkong.com.hk/central.asp — Гон-

www.ehongkong.com.hk/central.asp -- 10+ онг в трех измерениях





### Куда пойти, куда податься

#### Игры и приколы

Подкину вам пару ссылок на забавные страчки с разнообразными игрушками и развлечениями, помогоющими скорототь тягостные шего (зогрузки двухсотмегобойтной демки, на

www.vcom3d.cam — средство рассылки сим лекция игрушек и развлечений www.gluedideas.nl/html/vrml/worlds/Waro4

wrf - можете как угадно издеваться кад имеющимися здесь фотографиями

www.dcs.napier ac.uk/andrew/vrml/ - ronoволомки в полном 3D www.cs.brown.edu/~ass/vrml/fem.wrl.az

чудеса современной пластической хирургии http://angels.kiasma.fng.fi — трехмерная ар-



то на нашем диске) Впрочем, это не покоз продвинутости детища Blaxxun Interactive - как вы думовте, кто эти разработки спонсировал? Первые впечотления, омраченные крайне неврозумительной процедурой скачивания вистрибутива (никаких тебе поддержек докачки, оборвется связь — будьте добры начать сначала), вполне себе ничего. В меру красиво, довольно удобно, но ужасающе медленно - такое ощущение, что колесо рендеринго крутят черегохи, \* wrl-файлы заставляли мою систему (в несколько раз превосходящую минимальные системные требования) впадать в продолжительное оцеленение Пока дождешься, пока сцена загрузится, - поседеель Мало того, часть текстур еще и не сразу вгоняются в видвопамять, радуя глоз

# Куда пойти, куда податься

# кому все еще мало Интересных VRML-сайтов так много, что лю-

html-сайты например). Поэтому для тех, кого не лее впечатляющие котологи VRML-строн www parallelgraphics com/products/cor-

tana/best/ - каталог 3D-ресурсов, составленный разработчиками великолепной программы Cortona VRML Viewer (можно даже проследить затопление стонции "Мир"]

www webring org/cgi-bin/webring?-home&ring=vrml97 — веб-ринг (кольцо сайтов, ссылающихся друг на друго) VRML-ресурсов www.3dslte.com - мощнейшая коллекция **∀**RМ<sub>-</sub>-ресурсов

www.cise.ufl.edu/~fishwick/vmil/ ения опин http://3dgraphics.about.com - sce o трех мерной графике в Сети, включая регулярные разноцветными "лысыми" поверхностями. Как будто ЛСД откушал. Зото "фирменные" сайты летоют, кажется, девелоперы про VRML совсем забыли, собственным детищем увлекшись. Настройки довольно гибки и богаты — имеется поддержка большинства новомодных наворотов Не забыта оптимизация под РЗ и ММХ, на месте и поддержка софтверного рендеринга. Дополнительное преимущество — русскоязычный интерфейс (для облодателей русского ІЕ, умное приложение определяет языковую принодлежность пользователя по версии его браузера) Зато переводчики компанни явно не социалистического происхождения Как, по-вашему, что токое "Гроффики"? Можете не напрягать извилины допрос с пристрастием показал, что за загадочным пунктом меню скрываются всего пишь настрайки графики Рейтинг: 4/5

# Carrieron VIDAL Viswas 2, 5

Размер: 1371 Кб Лиманаия: Freewore Язык интерфейса: Английский,



Поигровшись с десятком разнооброзных VRML-выоверов, я пришея к выводу, что нет в мире спроведливости, а среди подобных программ лидера. Все рассмотренные приложения по-своему хорощи, но, как говорилась в анекдоте, "не радуют, блин° А потом пришла она — великолепноя Согюла, покорившая вошего покорного слугу еще до устоновки, заставив забыть прелести Віоххил ЗД и его онологов. Уже на сайте, посвященном припожению, чувствуется основательный подход розроботчиков (российских!) к своему делу — впечатляющая коллекция кросивых VRML-моделей, ссылки но интересные VRMLсойты, демонстроция возможностей приложения Распространенной ситуации, когда вы уста новливаете очередную суперпрограмму, а потом потироете затылок в недоумении, не зная, что с ней делоть, не возникоет Один только просмотр демонстрационных моделей займет у вос несколько часов. Но все эти эмоции глубоко вторичны по сровнению с тем, что программа в состоянии ном предложить, удобный и простой интерфейс (полнастью настраиваемый), высокую скорость роботы и великолепный движок рендеринга. Поддержко криволинейных поверхностей, анти-алайзинга (слаживание лестничного эффекта, проявляющегося в виде "ломаных" кривых линий), motion blur (разные красивые эффекты, возникающие при движении объектов), оптимизация под РЗ и новые Celeron'ы прилогоются новые железяки без дело не простанвают. Если же с железом у вас пока напряги — не расстраивайтесь, заработает и v вас Все три имеющихся API (DirectX OpenGL и Software) бегают весьма шустро, поэволяя A CAVAGE HERD DOMEDTROSOTS KNOCKYKÝ DOZNÍ DO сятка-другого "лишних" кадров в секунду Специально для разработчиков VRML приложений предусмотрена консоль (для отладки - то, что доктор прописал), для всех прочих - возмож ность наспождаться шикарной графикой в полноэкранном режиме. Если гов-нибуль завалялись VR-очки — срочно нацепляйте это чудо на нос, программа их поддерживает. Вся это красота требует браузера IF или NN не ниже 4.0 (отлично роботает на любом из них), с "экзотическими" обозревотелями, скорее всего, будут проблемы В общем и целом, программа — супер, и из всего ассортименто выоверов лично в остоновкого именно на ней

Для любителей изволть что-иибудь красивов и трехмернов своими рукоми имеется возможмасть установить специальный VRML-редактор Internet Space Builder 3.0 (ищите его на нашем дискей и заняться самореятельностью. Интерфейс ero чем-то похож на Q3Radiani или UnrealEd (есть что-то и от 3DSMax) и выполнен достоточно просто. Возможности — бешеные, разобраться не столь сложно, как кажется (тому способствует подробный Tutorial Если гарите желанием добавить но свою домодиною строничку хоть чуть-чуть 3D - ставьте и наслаждайтесь

# Рейтинг. 5/5

# Перспектива

Несмотря на то, что в обзор пополо всего три программы, в Интернете можно найти десятки всевозможных VRML-броузеров Причина исключения многих из них из рядов росомотренных программ проста -- устареласть, нежелание работать со свежими версиями хотя бы одного браузера (IE или NN). Что-то оказалась чересчур сырым, что-то — ужасно корявым и некрасивым, но факт астается фактом. В случае, если па причинам идеологического хароктера вос не ус троил ни один из тройки лидеров (по итогом мо его тестирования) - загляните на страничку www.web3d.org/vrml/browpi.htm, найдете такой список, что потратите минимум полдня только на скачивание кондидатов. Если вы адруг страдоете старческим склерозом и не знаете, есть ли у вас в системе VRML-браузер, можете протестировоть свою систему на наличие оного по адресу http://home.hiwaay.net/~cnspen/vrmlworks/bro wser\_test.html (заодно запас терпения патестите, пака адрес вколочивать будете). На этом позвольте откланяться. Удачного вам погружения в трехмерные глубины Интернето:

#### НА КОМПАКТЕ

Все программы, упомянутые в статье, вы можете найти на напри усыватте

MARCHE OF THE WHILE PARTY

Постоянное подключение

64 жбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

2.

0 [0 100 0

Веб-дизайн

lever di co

DataForce Internet Service Provider

# Веб-жостинг:

- A. J. 201 (1971) (1971)

1 РОРЗ ящик

The state of the s

. 10,100 8 . (6

....

(1 ( CONTRACTOR OF THE CONTRAC

5 POP3 AMPUKON, UNIX Shell

1 - - - | | | | | - | | | = 11

MI ---

50 25014 & UNIX Shell

Control Control

рассылки, UNIX Shell

# Интересное в сети

# http://filearea.co.il



Но мой субъективный загляд — пучвый руссколамный соф-проже В отличное от боле разриялизанированных онапогов, совержация точны совершенно бвелогазыми порговым, этот ресурс цевликом ориентирован но роспространение действительно нужного и проверенного софто В полау этого сайт отдем стеария увебная система этогами (без всяких регистраций и куму лешних ока на предповутом fileplanet соти, нопример)

# http://darwin.holm.ru

Про премию Дорямно знают, изверном, уже еге — ее преибудают (посмуртно) подям, отоциально в пучший мир сомыми золькопосотыми способоми. Оден дага, когрымыр, решим оденвременно зостретниксь, украинськ и утропитьсь, для этот он встал но краю обрымо, принязов верееку к билкобицему дерезу и принутую собризь, в поделя выстретные собе в голову. Однасо листоната для сечеч, веревки пораголосу, о из води его вытощили. На страдолед простудился и вскоре стоичноск от восполения делим. Вот такие история вы можете нобть но вышеноваюнно собте

# www.diggers.ru



Подземелья, котакомбы, секретные бункеры и подземьнье базь бывают не только в играх Москва, например, на много километров вниз изрыта кодоми (де секретная личны метро, где бункер кокой, склод радиоситивных отходов или библиотека им. Изагна Грозмого. И приверевния под звилий водятся, и крисы веничной с собасу зачитересовались? Тотдо милости просим на сой" "Клуба ритером" Здесь вы найдете множество официальных материалов о московских подземелях, истории, расскаанные самиом дитероми, папам и семм и даже советы начныо-ашим дитероми, папам и семм и даже советы начныо-ашим дитером.

# www.vintagesynth.com



Этот ресурс должем занитересовать всех том, кому мебезразлична электронном музыко, а особенно тем, кто сом такую музыку пишет Звесь вы новядете мосу информации о всех классических аналоговых синтераторов, а также сможет ссоить сделонные с их помощью звуки (семплы), которые потом используете в своем творчестве

# www.maz-sound.com



ного софта Самые последние freeware, shareware и demo-верски звуковых редакторов, секвексеров, синтезаторов, VST и DirectX-явланию, CD-грабберов, MP3 кодеров и прочих радостей простого музыканта

# www.mp3.com

мало музику нописоть, нада ещи домести ев до мосс. А кат это проще всего сделотя? Прав простов, в портостов, в портостов портостов совим сореверов фойли с соответствующим росширением. А вот омерямскисский сервер трВ соот создал именно для хранения музыки Моло гото, что всим трвем не удалявлят, за ище.



получаете деньги за то, что их слушают. Кроме того, среди музьконтов, представлениях на сервере, проводятся различные конкурсы, а пучшие треки издаются на компактах, с чего их автовы также получают процент от прибыли.

# http://mgabber.nm.rv

Вемь кло считовг, что добъет-культуро — со мое экспранолитов - рогованем заготренной му заки - умерято, корджор больше чисто не лише и не слушаят, могу посовятовать зойти не з того сойт и лично убедиться в своей непровать Хордк кор в России цвете и полинг, венерини прохо дат овгулярно и города от чте милото А сойт Моском Gobber отрожеет погожение дея но отпечественной хордко-сцене в таде очонског предстоящих мероприятий, обзорое уже прочавшим, фотого-четок, интариах, подборох ссылос на росурот став за темотичи.

# www.44100.com



екторые раждения давально завестно чуроекторые мовети эпектронной музами, стотим об отечественных электронных группок, музамосттах, ди джева, пяйблах и клубох. Обзоры музаксальных новинок, регортахи с провые илих вемеринох и ононом гредстоящих событий, плюс стондортный нобор из сылок и форумов

# http://beer.yandex.ru

Второй из моих любимых пивных ресурсов Рунета (о первом — www.nuBo.ru — я уже рассказывал в одном из прошлых выпускав). Интересен прежде всего клубом коллекционеров пивых этикеток, пивыми конкурсоми (с очень челозими, пом Лакож пом помож для ) и совершенно замечательной рубрикой "Пивыме истории", посвещенной экзотическим способым робым лина

#### www.geocities.com/SiliconValley/ 1061/calcoll.htm



Давным-довно, когда компьютеры были бальшими... Конечно же, все знают, что переме более-менее демократичные, достучные не только сотрудникам севретных НИИ и КБ игры пованиясь но прогроммирочных калькуляторах До, этого были калькуляторах до, этого были калькуляторах мезаническое, с кот торьким особо не поинровым, этог выглядали внечативоць, в размерах не уступоли современным "точком" Сайт Сергея Фролова — жезяй отвечственных калькуляторах Фролова — жезяй отвечственных калькуляторах Фролова — жезяй стемнейское короктеристики и история совет скать "калькулятороспрейский и история совет совет скать учили и — обратита особое внимания — эмуявторы калькуляторов для РС. В кочетив — эмуявторы калькуляторов для РС. В кочетсяе дологичения минется роздел о логорифиическом линейскура.

#### http://rainman2.chat.ru/index.htm

Изготовление пиротвезник в домошних условнях Никового криментал и мождунородного террорнямо, асе вполне безобидна Падробные иллострированные инструкции по изготовлению петард, клопушек и фейерверков в домошних условиях

#### www.bolvanka.ru

Спацифический ресурс, посвященияй исслюинтельно записи CD-R/RW Соверхият описания и технические хороктеристики большинства современных рекордеров, иножество программ, для записи и всевозможных статей, рекомендаций и советов

#### www.render.ru



И еще адин специфический ресурс по этот роз посящений соразной ЭЛ-графике Тель вы думовте, что где-то глубоко в вос этом 3D-модеятельно, то политойтесь роскрить его в себе путем изучения мотерьола», розмещенных по донном сойте С большой долей вероятности это у вос получится Но только в том случов, сели моделлер действительно зарыт. Во всех остольних — вы просто хорешка проведете влеми, россомгранова шикориче отри

#### www.newgrounds.com/portal/ uploads/27000/27549 winrg.swf

Нопоследок суперновникої Windows RG первої в мире операционная система, о очованная на тежнопочи Масситемей Балів Зобрало в саб'я все сомае лучшев, что было в предмуцью версизи Windows Благараря уникальним суперсегретным такомогоная означнает всел 400 КС не требует инсталільним и практически не глючит

# -Міровыї азими

#### www.vortexteam.org



Сойт комонию. Variet Team, зонимоющейся созданнеми модейскиций кот бенеку ито диняеть се" Сомую глобольную ка их робот - мод The EM 3 для Dioblo II — вы ука мости видеть в "Итровой Зоме" за оситбры. Поммою этото, "Вортее си" навестны своим опитернотивным ботом для Quoke III и можеством других интересных проектов, многие их которых еще на зовершены. Сойт тожке витересен там, что любой посетитель может в ступтить в коммару и, если руки рострия может в ступтить в коммару и, если руки ростри студа надо, принять участие в роботе над провектами.

#### http://csnation.counterstrike.net/logoville

Мало кто обращает внимание на такую функцию в Counter-Strike, как возможность остовлить на стенси "граффити" — чаображения и графические фользе А между тим можно отлично поприкальзаться над протенниками. Например, дверь нарисскагат там, гае ее быты не должно, или зачоже бамбелейсю, а пока незодачены вые терроры будет питатыся поставить на него бомбу — и, не пиления. А на выширукараленном сойте вые можете найти куму разнообразных "логотнов" Регусс сварями товля тысячи картинся есть на тюбой вкус, от религиозных симаетоге и замбеми рочетрути до открояванного стеба текстур на игры. Дерзойте, и да не доготить во обруганняе воми приятели на на диа обруганняе воми приятели на на диа обруганняе воми приятели на на диа добруганняе воми приятели на уливе

#### www.botepidemic.com

Боты — упровлевемые компьютором противники для мультиплеверных игр — отличный способ для тренирован новыков рефмогчо. Никто не узноет о воших неудалах, этото реальных противников после долитих гренировате и ботах вы будете рвать в форш. Увы, мало кто эно ет, иго в природе существуют боты не только для призимении, этипа типо того же Соция-Strike Кок вом бот для GTA2 или Нежел 22 Или для Daikdono, Duks Nukem 3D и Kingpin пилос специольные боты проктически для всех модификаций Half-Life? Рекомендую посетить данный сервер и лично убедиться в их наличии А зоодно скочать наиболее понравившихся болванчиков

#### www.3dstyle.ru

Очеревной игро-софто-желези-оневостной ресурс из разряде "не токой, ког другие" Здесь вы нойдете, действителью игросские и стугальные новости, а не кочующие по большинству отвечаственных новостных ресурсов немного испровление поздамерошние заметки. Оперативно и удивекотельно.

#### www.cscentral.com

Одви на мисточисленных Соците-Бітке ресурса, недвам сообнований свою работу с новой силой. Свехойшие исвости на мира С-S, собственный игровой сервер, несколько активно посвидомих нородом форумов, подборка стотей на различные темы, и, то особению приятию, объемистый раздел с обзоро ми догогинтельных корт, которые можно тут же и скахота. В числа докремих повектоя СSCentral входят также окало десяти навостных сойтов и несколько персо-олимих моттерстих строичек в

Strike (strike\_1@mail.lv) Автор благодарит Алексея Ларино зо информоционную поддержку

# СОФТОМ ПО ХАРДУ!

Мягкое восстановление жесткого диска

Званок в службу тохподдоржин

igurcus 71

остоих дона, когда с бозупрочно работавшим винча

Провыться они могут по-развому. Вопримор, размис вевищиеся, том тен дероское, бы, объеки, мил октомно о растиет пидат и на применения устрейства. Могут на части размись и применения устрейства, могут на части размись, в научает в применения и применения дивили по могут на применения дивили на которыю поделен винчестер... Почему?

(ж.д. месен созрессия в сел, ес селуштита, пад в н Но но исключено, что причине мелоледин — элек шуук сесуметамира, устаниване поселит в об в, есенен, п

#### Хорошо, а что делать?

Все написанное ниже верно в ситуошни, хогдо винчестер не определяется Если он определяется, но ВІОЗ не обноруживает загрудомного устройства, то, скоре в сего, повреждено Matter Boot Record Восстановление – fdsk /mbr Действует но все 100%, но с потерей всех до-ниж.

Для ночало надо хотя бы примерно определить причину несчаствя Это может быть скочок нопряжения, вирус, поделне винчестера Ворнантов очень много, я перечислия сомые распростроненные. На все может произойти внезапно или в ваще отсутствие, и тогда остается тотько теряться в вогожах месчет поемецьельного.

Руки — из ножен!

Может случиться так, что в BIOS нет винчес таро кок физического устройство. Естественно, что хорд должен подавать признаки жизни Возможно, причина — скачок напряжения или потеря контокто на батарее. Не совсем прямые руки в процессе установки нового (второго) жесткого диска в компьютер также могут стать причиной "забывчивости" BIOS Основные признаки обнуления CMOS сброс пароля на вход или сброс системной доты. Что ж - придется капомнить базовой системе вводо-выводо тип винчестера Это можно осуществить с помощью внешней сврвисной прогроммы от производителя материнской платы (поставляется в комплекте с ней) или функцией IDE HDD Auto detection в главном меню BIOS Если тип винчестеро опревелился все нормально, можно снова вздохнуть спокой но До следующего раза. Падобный случай должен стать звоночком к увеличению бдительности

 бедо может прийти не одно. Полезно сделоть резервные колии Впрочем, их полезно делоть в любом случае

опроседь из пользова дели с этом с учина Ситуошия укуашиется, если вынисатер по-праки-выу на видан-Папробуйте проверити, подключено ле илгоние к хосткому диску Снова викутор 8 Возможим, о голиш 10 Езылайе). Вычто его, проверате, не полнути из котности, и снова вотечите После этого по пробуте снова оправатить тип виничеством. Шалей должен бить проводами итгония (в причиния, не прозъеме шлейфе от от "котно", но проводами итгония (в причиния, не прозъеме шлейфе от от "котно", но отлемные личености ужудяются доже 516-гроциссор встоять в 526-голя 1 Вентам ходя в нимичествно сочетряте его на правума внешем говреждений и следов паленосто на контролярея (плота внику винчестеро). В полеванем случае (полание микроскоми) выход только один — обращиться по гарантии в фирму, где приобретоли жестиму диск

Если все ваши усилия тщетны, то пробле-MIT CKODES SCOTO KDOSTOS MIN S HENCHOOSHOOти контроллеро жесткого диско, или в повреждении информации на нулевой дорожке. На нулевой (инженерной) дорожке винчестера записана вся информация о сомом жестком диске тип, количество головок, секторов, ципиндров, объем и т.п. Эту дорожку читают программы, определяющие тип винчестеро Совершенно очевидно, что если эти данные стереть или заменить, скажем, на поэму "Евгений Онегин", то винчестер, физически оставаясь полностью работоспособным (подрозуме влется исправноя механическая часть) бурет неработоспасобен в системе. Сбой приведший к порче информации на нулевой дорожке, может быть вызвон действием вируса (даже размером в 27 байті) или сбоем в работе контроллера. Стереть эту жизненно вожную

информацию можно и самому, отформатировая жесткий диск с памощью процедур Low Level Formot в BIOS К счастью, большинство современных винчестеров не воспринимают комонды низкоуровневого форматирования они защищены изготовителем. Вполне может случиться так, что низкоуровневое форматирование все-таки произойдет опять же — при неиспровном конгроллере). Дело в том, что часть кода BIOS написана очень-очень давно Інапример, код Кобола), и понятия нулевой дорожки тогдо еще не существоволо (тогдо доже винчестеров не существоволо). Следовательно форматируются все дорожки Подчеркивою, в говорю о форматировании через процедуры ВІОЅ

Если произошло подобнов несчастье, следует васпользоваться программой от производителя винчестеро. Программы доступны на сайтах производителей. Следует помнить, что производителей. Следует помнить, что

пользоваться можно только программой от производителя вощего хорда Программы для других винчестерав не помогут Полософуйте считоть нулевую дорожку. Если получилось зисчит, контроляр не сгорел Теперь нада вытеснить, что записано на этой дорожке

Для этого следует найти жесткий диск этой же фирмы с точно такими же ТТХ, как у вошего Очень жеспетанью, чтобы серийный имею робы как можно ближе к серийный очень у вошего жесткого диско. Идеальный случай — вичнестем и той же партии полнозо

Теперь считайте инженерную дорожку робочего винчестеро. Если информация на мей совладает с информацией на вашем харде переставъте ваш винчестер на робочую ма-

шину, Если он зороботал — проблема в материнской плате или в 8IOS Если все по-прежнему глухо — проблемо в контроллере жесткого диска

Если же информация не совпаделя с "достоверной", то можно политотка ее перевисоть с робочего винчествор на вош с помощью той же прогиворится или информация ти запись не произворится или информация произворится или информация произворится или произворится повраждена физически Погробуйте, пожерятаотья долинии, произвоги инстолуровневое форматирование и ещи раз политоться записти, долине и от инфекто дорожит

Если же вы паставили диагноз "неисправность контроллера", то опять же, с точно токого же диско (пожертвовов теперь уже гарантией!) можно попробовать атвинтить контроллер и поменять его местами с вашим. У меня был такой случай — на винчествр (случайно) вылилось литра полтора хипятка Надо заметить, что информация на нем была крайне важной. Винчестер подвергся суточной просушке под интенсивным обогравателем. Потом подключен в систему, и . мертвая тишина — не заводится Внимание! Все описанное далее допустимо проводить, только если это — ваш последний шанс Итак — был найден точно такой же жесткий диск Взят очень большой мещох, после чего пылесосом с водяным фильтром (в течение двух чосов) воздух в мешке был тшательно отфильтрован Затем в мешке оба жестких диска были разобраны, и пластины (иноче именуемые "блиноми") с неисправного харда были перенесены на исправный, лотом он был собран и полключен в систему Данные удалось спасти Винчестер же, проработов еще два часа, издал предсмертный "хрюк" и умер Навсегла

#### Hota Same

Все изпоженное выше верню только для ПОЕ-винчествров. Описсенные действия излительно произворти, сели вы межетя доступ к сомплектующим в кокой-гинбо физике и немодий опит в работе с келеном. Не стоих сабе пислять — обращойтесь в комплетительное и поставления в поставления и засеменное и поставления по следует зоронее отреденить сасо позицию по отношенно к гарантийным обзагатвлеть вом — в большените слугова выших повреждений из устройстве (следи ударра такомплек метилическия предметим, царалины от отвертим ини следи от зубов) всим вряд ны от отвертим ини следи от зубов) всим вряд нь от отвертим ини следи от зубов) всим вряд нь от отвертим ини следи от зубов) всим вряд нь от отвертим ини следи от зубов) всим вряд нь от отвертим ини следи от зубов) всим вряд нь от отвертим ини следи от зубов) всим вряд нь не тотвертим ини следи от зубов) всим вряд нь не тотвертим ини следи от зубов) всим вряд нь не тотвертим ини следи от зубов) всим вряд нь не тотвертим ини следи от зубов) всим вряд нь не тотвертим ини следи от зубов) всим вряд нь не тотвертим ини следи от зубов) всим вряд нь не тотвертим ини следи от зубов) всим на учетим всеменность сторы в не тотвертим ини следи от зубов) всим на учетим всеменность на учети

Зосим прощаюсь, и пусть ваши винчестеры проживут долгую и счастливую жизнь и умруг от старости, а не от рук злого шутника!



# Стандартные КОДЫ

#### 1111

Вводите коды во время игры
ATROX POWER UP — добавить ресурсов
THE RICH MAN FEED — басконечная энергия
WHATS THE HURRY UP — усколения произвол-

COOL ATROX - вашим отрядам теперь не гро зит уничтожение (фактически "год мод") CURSE THE ENEMY — уничтожить все врожес кие концты

DESTROY THE ENEMY - уничтожить все вроже-

SOMETHING SPECIAL FOR YOU - ycosepuser

# Cornivere Ico Age

Чтобы активировать режим Debug, нужно ввести debugup во время игры. Теперь вы будете видеть свои ксординать, а диназовры на будут вас атаковать, пока вы не атакуете их. Кроме этого вы получите достум ть следующим комбинациям пользых коледы.

Ст бегать быстрее,

Shift+S — замедленное движение, Ст/+N — теперь вы будете прыготь дольше.

Сптт – теперь вы будете прыгать дальше,
 Shift+T — показывает количество фреймов в се-

кунду, Shift+L режим полета,

Таb — открыть всю корту

#### Drawna !

Коды активируются через консоль. Если код был введен правильно, вы услышите звуковой сиг-

ОGGOK — получить весь инвентарь
АВRHAM21 - похазать все карты
LUCEOK — включить освещение на темных

уровник
Также вы можете использовоть кодь для получения различных костамов DRUUNA1, DRUUNA0
DRUUNA2 DRUUNA3 DRUUNA4 DRUUNA5
DRUUNA5 DRUUNA5

#### F22 Lightway 2

Во время игры нажимайте Ctrl+Enter Откроется окошко, в которое и спедует влечатьвають коды the truth is out there — бесконечный боезапас fight the future — презарядка прямо в воздухе. black ail — дозаправка в воздухе trust по one — неуязвимость

am the one -- еще одна неуязвимость

I want to believe — невозможность разбиться или

this isnt happening — обновить броно ghostpit — невидимость

#### Market Work

На экране выбора персонажа введите в качест ве вашието мнени "PEARCE. Это дост вам сталько денет сколько нужно для создания виртуальиого мехальнессого Армагеддона на могах (колесси, гусеницах) и воллощения вашей менты о

## Wizardy 8

сти очень хочется попасть в кокую-то опревененную локацию виртуального мира, а прохоить веть нуть ножкоми нет времени, то остьростой жоверский способ. Координать вошего нестоясложения в игрь ноходятся по адресом 1871 встранента К.

3E916E4 — координата X, 3E916E0 — координата X, 3E916E0 — координата Z

При небольшом сторонии и подборе значений можно полость в любое место на карте. И не забудьте - примерно сантиметру на вашем мониторе будет соответствовать где-то 1000000 в десятичной системе исчисления.

# **Шестнадцатиричные КОДЫ**

#### Carnivores: Ice Age

Для того чтобы получить возможность охотиться на любого зверя и полить из всего сружия, от крывойте вошу сохранения в любом шестнодко инфиними редакторе, по контекстному поиску маште последовотельность 000000806 и изме

# Starships Unlimited 2 Divided Galaxies



Косимеская стротели Сразу возникого мисли а Ноямомой Добизо декурсов, постройкофилого, оборона родного миро — и в конце вынос протванем отучем межоловитуририй дридостеннатации Опомнесь, геймар! У табя просто ин ваяти вечен на четвериза й унит, осбенно после третьего Но мы эту проблему решим. По одрежом 0172ABQ, 017ASQB и 017ZABC пежот эти сомме, добитие отогом и кровом, горяно побимие оченикалские президенти. Ток что в том говорил о выносе противнуза.

# Игровые РЕСУРСЫ

#### Carnivers L Ice Age

В директории «Коталог игры»/Нигибай лемогоочень интерросина фойл пад назовленое. ВСВ в ням. прописане, вся статистики леросната и додинено обружив также процентры, кас кела, скорости пере кірорки і често потро-но в имтожне, ценя оружив і протие инастраждне пожицья Так, например, при изменения порометра отмет (степе) на Ойни пометроном (при достоточной точности). Изменение порометра тоте (степе) на Ойни поменения порометра тоте (степе) на Ойни поменения порометра тоте (степе) на Ойни поменения порометра тоте (степе). Образоваться по Образоваться по заменения сотоба точности. Изменения сотоба заменения сотоба соответствующее заменения сотоба соответствующее

#### Model Of Head Allied Assauc

Это очеревием игрушти не движих Quode 3, о зачени, все ве рострои мы нобиры и врейно и расширенным дей. догорые на социо две ватектота сомым объековенным достроительми. Фойни тектот в опите «Каталог игри» (тала јя у фойни тектот в поситатог му цин и россиадки управление В подхаталого учуми, зауки и Брифинги, вычесенные чи осноимурика, зауки и Брифинги, вычесенные чи осно-

# Starships Unlimited 2 Divided Galax

По адресу <Каталог игры>\help лежит полное описание к игре, добы люди не мучались при виде обилия кнопок и переключателей Тут же званием Cheats Если вы его откроете, то обна ружите... Верно, полный список кодов, используемых в игре Более того, с подробным описа имем и примероми

В директории «Каталог игры»/manual пежит то же самое описание, только в формате .pdf,

В каталоге «Каталог игры» точе лежат три re «Качалог игры»\music музыка

#### **ZAX Alien Hunter**



В поддиректории «Каталог игры»\SaveGames детали игры, а также конфига Изменяйте на

Сомый "жирный" файл игры Data содержит довольно много звуковых файлов и может быть вскрыт программой GameAudioPlayer и ей по

# Антиквариат

#### **Arcade Volleyball**

Эта старов, образца 1985 года игрушка за вре-



В некоторых странох "Карма" запрещено А в большинстве тех, где оно разрешено, крояь за ды, размачивать которых по стеклу было одним из любимейших занятий после рабочего јучебного) дня, превращены в зомби Деньги -- не первостепенная проблема геймплея, но как приятно давить педестрианов новыми колесами, купленными на льющиеся рекои деньги

Эта игра запомнилась не только всем компьютак как до действительно трехмерной графики

00546СА4 - потроны к пистолету

#### Brand Their Asia

Пля одних "Автовор" - это возможность почу торые играют и по сей день 0065774С — жизни 006576ВВ очки

# EASTER EGGS

Henry Metal F.A.K.K.2



В самам начале игры — у дома Юлии — бегоет большое количество зверьков, похожих но маленьких кентуру. Надо изловчиться выповить од ного (а это весьмо непросто) и брасить в фонтан какое-нибудь препятствие (врага или стену) идет врухопошную, пускоя в ход когти и зубы

#### Над рубрикой "КОДекс" работали "Стандартные коды", "Шестнодиотиричные

коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" Александр Опальский ака MagiciaN

"Foster Eggs" – Константин Богданов Алексей Кравчун (operKOT@igromama.ru)



(ОКМО).

29 видов футуристического оружи.

псионическая система магии будуи.

псионическая система магии будуи.

псионическая система магии будуи.

псионическая погодные эффекты.

система быстрой загрузки карты.



# 

#### MOSOSTH ролевых игр

6 3 pr 10 5

TEVE Jackson Games пополнила линейку GURPS GURPS SteamPunk комбинирует мативы киберпанка с сеттингом альтернативного индустриального века, где компьютеры работают на поровом двигателе, шагающие колоссы пересексют поля битв, железнокрылые птицы провят небесоми и ноуко - это но-GURPS Steam-

Tech - безумные **Ученые** веко стимпанка представляют свои наилуч шие, смертельные строкнейшие изобретения - от оружия до аналитических машин, овтоматикусов. странных фарма



цевтических препаратов, гибридов растений и мутировавших животны:

GURPS Cops руководство по полицейским силом, ночиюших дней, причем secoerce именно но современ ность. В книге описатренировко оборудование и тех

ника, а также предлагаются шаблоны персонажей, таких как шерифы, федеральные дгенты, секретная полиция

GURPS Atlantis Hardcover - книгу о судьбе Атлантиды Hanucan Phil Masters GURPS Discworld), она включает в себя правила игры под водой, ТТХ подводных лодок и три сюжета для кампоний - одно по фантези, опно петективноя и одно для



steampunk или super-

Best of Pyramid vol. 2 — этот журнал был одним из лучших источников информадии об играх начи ноя с 1993. Книга второй том подборки лучших статей жур-

В альфо-тестинг также отпровлены два руководства. GURPS Modern Firepower полна статистики и описаний самого современного вооружения и токтического оборудовония и зополняет пробел между GURPS High-Tech и CURPS Ultra Tech. В ней вы найдете описания огнестрельного оружия, а также набор амунишии и различных приспособлений (тахих как магозины повышенной вместимости, оптические прицелы и глушители), персонольную броню и многое другое

Второй тестируемый продукт - GURPS Castle Falkenstein: The Ottoman Empire 8 danтастическом Викторианском мире Оттоманскоя империя -- одно из скльнейших государств. Это страна древней магии, безумных Султанов, мистических джиннов, загадок и подземелий. Будучи основанной на исторических событиях, книго является неплохим пособием для проведения любых приключений по XIX в., начиная от авантюрных романов до варианта стимпанка в арабских пустынях

d20-system КЛАССОВЫЙ "комплит" для ворворов,

друидов и рейнджеров D&D Masters of the трундов и реинджеров об wild от Wizards of the Coast включено без малого сорок умений, дво десятка престижклассов, полтора десятка животных, часть из которых "легендарные" и значительно сильнее существововших до сих пор. дополнения и рас-



ширения правил по применению способности wildshape и множество зачараванных предме тов (в том числе и совершенно нового типа "отвары/настойки" — infusion!

ОМПАНИЯ **AEG** выпускает "восточный" истрятник по миру Legend of the 5 Rings - Creatures of Rokugan В книгу включены не только описония новых монстров, но и провило по отыгрышу некоторых из них как игровых персонажей — Naga, Nezumi (Ratlings) и

OMПАНИЯ Green Ronin Publishing объявило о плонох выпуско первой книги из серии Master Class, в которой кождый продукт будет целиком посвящен однаму из классов Этакий анолог The Compete cep in для AD&D Проект открывается руко волством Shaman's Handbook книга о людях.

Это имеющих зоветный ключик к миру



духов Она содержит новые престиж-классы, заклинания, умения, назыки и предметы Тохже описаны мир духов, шомонские гродиции и монстры (духи и привидения) Все это великопепие разместится на 80 страницах, а само книга розвится на прилавкох магазинов в ап-

Action! System

OLD Rush Games обнародовала список пролевых игр, которые будут использовоть новую систему Action), правила которой апубликованы на январском компакте "Игра-

Action System Core Rule Book — базовая книго правил. Содержит только основную информацию и математику Упрощенный нобор провил именуется Fast Action

Fuzz: the Furry Police RPG посвящена борьбе с криминалом в антропоморфном мире, где животные облодают разумом и криминальными Издотель - компония Seraphim Guard

Agent X 2nd Edition — второя редакция полуперной "городской" игры от Gold Rush Games про современный шпионож и секретные опероции

GameLand — мультипликационная игра от Crookedface Games Infinity - ponesas urpo or Infinite Games.

Luftwaffe 1946 RPG - ponesas urpa at Battlefield Press на основе одноименной серии

Patriots - poneson urpa or Gold Rush Games, действие которой происходит во время американской революдии и войны за независимасть. Исторический сеттинг имеет киношные элементы (см. "Патриот" с Мелом Гибсо-

Renaissance Adventure Game — приключен ческоя игра от Gold Rush Games, действие которой происходит в сказочной Англии в конце

The Three Musketeers Adventure Game приключенческая ролевая игра по мотивам знаменитого романа Александра Дюма "Три мушкетера" от Gold Rush Games

War of the Worlds Adventure Game - noxключенческоя игра по мотивам знаменитого романа Герберта Уэллса "Война миров"

The World of Zorro Adventure Game & Resource Book полноценная ролевая игра про приключения в мире борца со злам



THE RESERVE OF THE PARTY OF

ХАСТЕО, игра в стиле анименфантем, пополнилась книгой Тіпв Об Типшів, содержещей четыре приключения, забросьвающие персоножей во меся криз слета.



Werewolves nonyчили, вспед за Могоми и Вампирами, третью редакцию

Новая книга Tribebook Children of Gaia Revised описы-



конвенции песпап л
— создателей Терминаторов и искусственного мозга

Другие системы

— АНТАСТИЧЕСКАЯ RPG MA

АНТАСТИЧЕСКАЯ RPG Melatomorphosis Alpho было израно ТЗRв 1976 и стало сомой первой ролевой игрой в жонре sc-f Игроих превращались в жителей огромного косимиеского корабля, который когда-то попал в катастрофу, причем обитатели корабля счита-



единственным митром. Игровоя механико было основана на d6, предпостание и выбор 3 раск: человек, мутант и животнов Игро легла в основу полуженого мира Gamma World Спуств 25 лет Метамого розвя

Alpha возвращается! Прова на издание игры получила молодая компания Fast Forward Entertainment Объщаются навые игровая механика, направления развития игры и инопла-

OMITAHUЯ Dominion Games, выпускающая бесплатную игровую механику Dominion Rules, ведет роботу над проектом The Speli Books, расширяющим и дополняющим магические правила. Новое дополнение будет состоять примерна из 100 страниц и содержать более 130 заклиноний разных магических провинций, упрощенные описания заклинаний, новые тоблицы штрофов, пересмотренные и дополненные правила по "сбою заклинаний" Как и Bestiary, новое дополнение будет распространяться в двух вариантох: облегченная версия со слабым качеством иллюстраций будет бесплатно выпожена на сайте, а полная — прода воться через электронный могазин по цене \$5.95

#### Новести стратегических игр

Games Workshop

36 MAPTA в магазины Games
Warkshop по всему миру поступит
"Книга Скавенов"
По словам тех, кто
держал новый агтуувоак в руках, - изменнлась все! Скавены заметно покруте
пи, добавились но-



выв боевые машины (warp cannon, ralling gun). Трепещите, людишки, орды скавенов выходят на оперативный простор Вселенной WFBI



ПРОДОЛЖЕНИЕ зигового вореяйма Lolik-Fellowship of the Ring, игру Two Towers, комfindiest Games Workshop решино покозать фонстом уже в февроле этого годо по мождунароваю Нерофейской ярморе ил и и и уризи-При этом ее продожи, как и полинуровалось ронше, иничеста относь перед выходом второй части сынофильма Lord of the Rings, осенью 2007

СМТАНИЯ Garmes Workshop приобрата 85%-які повет окций систем «Saberodo Garmes, состава (2007 г. 5060м Vorски в Счетия, СШ Saberodo hopopotrase) по располной по приобрата по приобрата по располной Боватог Молого Workshome 40к СОБ было успешно золущено в серпео, о Workshome SE ССФ козилистов в ставия это располной в ССФ козилистов в ставия это располной по приобрата установного приобрата можения по приобрата можения 

Другие компании

ИРМА Звезда ночала продажи новой игры на серии Гексостратегии. Она назывателя Нашествив и посвящается истории похода монгало-тотар но Русь



НЕЛИЧАНЕ обожают свою Грожданскую войну, английские варгеймеры трепетно любят Кромвеля и его "железнобоких" — а это значит, что пришествие английской грож-

Aнтон Курин (anton kunn@mail.ru)

#### Magic: The Gathery

помым главным событнем втемется выход компот сета Magic The Galtiering — Tormand, горум получовшено празвише "черного сето" (читойть обора в имежно бъл известно, раз помучовшено сета проводится преродисим (рагивность от проводится преродисим (рагивность от сиходый учостных групнор получиет органивую режум серту -з выходящем сето, текст сихором и сетот на сехом -на сетом ческом зыме В Тотмент такой кортной был том. русскией Ток что мм с вомм — изолитческом замеся в построиния Нов се раном прической чроди, токорими! Нов сертино призтию. Ести бе вще текст на корте был быз замеся.

Мировые турнирные новости Pro Tour San Diego прошел в середине января Его победителем стол Farid Meraghni, сильный французский игрок, впервые вышедший на профессиональную сцену Забавно, но в четвертьфинал не вышел ни один из известных игроков В то же врвмя и в том же месте проходил очередной Masters Ero победитеnew стал Rvan Fuller, тот сомый, который выиграл Grand Prix Moscow Несколько Grand Prix в формате Extended тродиционно прошли за месяц, в том числе и в Европе. На поспедних успели поучаствовать и наши игроки, даже с неплахим результатом. Марат Асанов и Евганий Окин прошли в top 32 ровно столько призовых мест на Grand Pr x Посмотреть колоды с проводившихся турниров вы можете на компакт-диске.

Российские организаторы продолжают радакия нас свезими идеми. Запущена агорая сери колифисационных турниерая Лагус Профессионая. Также в Серотове проевдеми законифисации грем При Петес. Обо турнира, по предполжениям организаторы, будут иметь призовой фонца поврака 1000S, что влопие увесисто для нашей страни.

DCI продолжает борьбу за чистоту Малии от читерства и иже с ним. На этот роз ее жертвами сталь *Боб Махере* (тот сомый создатель Moher's Oath), отстроненный на полгода от игры, и *Ryan Fuller*, а каторых уже писса выше, — он отстронен на торы

доиской войны в мос штобе 25 мм. неизбежно И действительно, Foundry возобновила вилуск мениатюр по этому периоду! Напомении, что на сегодивший дель миенио Foundry выпуску 25-жиллиметровых мениатор на витуску 25-жиллиметровых мениатор.



...

Новости подготовлены порталом РОЛЕ МАНСЕР, крупнейшим сетевым изданием о некомпьютерных итрах Координаты. www.rolemancer.ru

# Нашествие

номалом Могия тох (в мехндо и целых четыре)

Marin signal no laste lossa india a delicación (las-

#### Откуда эта тьма?



Torment camp (40 из 143) принодлежит к черному цвету К то-зеленый и бе-

те против 28-и, доставшихся синим и красным Подобное происходит впервые в истории Могии. Раньше, конечно, были перекосы по качеству корт и отклонения по их количеству в розных цветах, но - в пределах пары карт

Рэнди Бюхлер и Марк Розвотер, сомые известные представители Research&Development МТС, объясняют это спедующим образом

Во-первых, черные очень много потеряли с уходом Dark Ritual из двух самых популярных констрактея форматов - Extended и Тип 2 (Standard). А выпускавшився в последнее время черные карты в общем и целом уступали по силе кортам других цветов Давно уже назрвла необходимость восстановить игровой ба-

Во-вторых, кождый сет делается по мотивам соответствующей фантастической книжки литературной серии Magic The Gathering Ли тературная основа "Тормента" рассказывает о возвышении черного мага Чейнера, так что - сет вроде как должен соответствовать

В-третьих, по мнению Бюхлера и Развотера, «менно модное вливание черного было бы сейчас способно харашенька встряжнуть метагейм, навый сет призван сместить баланс канстрактед колод в сторому монолитных черных, а лимитед игроки снова получают интересную задачу по выбору цветов на драфтах и силедах ведь в Обуззеу черный цвет откровенно слаб, а зеленый - довольно силен

Необычным еще является отсутствие в сете артефактов и золотых карт

#### Механики безумия и коммира

Каждый новый сет предстовляет не только стопку новых карт, но и одну-две новые мехони ки Например, в Urza's Saga мы впервые получили echo, в Nemesis это был fading, а в Planeshift - gating. Torment, конечно же, не исключение Здесь мы получаем две навых меха w: madness × nightmare Карта с меха



никой madness. Arrogant Warm 399

Madness 24 В общих чертах, суть способ корту из руки

(discard), если

ще, вы можете сыграть ее за madness cost (в нашем примере это 241. Очень полезно в ответ на Recoil оппоненто заплатить 2Ф и поставить на стол такую тушку, как Arrogant Wurm Или же, сбрасывая его под своего же Wild Mongrel, привести в игру за азначенные три

Нодо отметить, что madness cost дешевле или равна обычной цене заклинаний. К тому же, если рокъше при наличии альтернативных слособов игры карты ее стандартная цена было совершенно непомерной (Fireblast -422, Foil — 266), то сейчас - цены вполне ре-



Карта с меха никой nìghtmare: Faceless Butcher 200

When

Faceless Butcher leaves play, return the removed

несколько специфических существ со сходными свойствами, сробатывающими при их входе в игру (come into play ab I ty). Когда "кошмарнов" существо приходит в игру, вы убираете из игры некоторый ресурс (обычно - ресурс вашего противника). Когда существо покидает игру, вы возвращаете этот ресурс обратно Тот же Безлицый Мясник (Faceless Butcher) убирает последнего блокера оппонента, так мещавшего добить его прямо на вашем ходу, или связывает его самое опасное существо, которое сняло бы при следующей отаке ваши последние хиты Провда, он делает это лишь на то время, пака сам находится в игре, но это уже другоя проблема. Всего существ с этой способностью -девять Это Faceless Butcher, Gravegouger, Hypnax, Laquatus's Champion, Mesmeric Flend, Petradon, Petravark, Slithery Stalker и Sout Scourge

#### Колоды после выхода "Тормента"

Сет Берн (Seth Burn), один из сомых известных любителей sigh-колод, а также профессиональный играх, неплохой дек дизайнер и автор множество интересных статей, сделол



небольшой обзор по Тогтен В этом обзоре он выделия 10 корт, которые, окожут существенное влизине на constructedформоты Вот список этих корт N a n t o k o Shade. False

Memories,
Memories,
Nostalgic Dreams, Grim Lavamancer,
Compulston, Basking Rootwalla, Seton's Scout,
Mutilate, Laquatus Champion, Circular Logic

Montales, сарализ Станария, сатемы обре-Хотелось бы добавить еще пять карт, не нашедших своего места в первой десятке Ambassador Laquatus, Flery Temper, Chalner's Ed ct Breakthrough Liquify

Складываетсв впечатление
что лучце всего
будет синим могом Им дали два
новых ксунтера
(Circular Logic,
Liquify, учасный
способ прохруинбать деку
(Compulsion) и
Millistone но ножкох — Ambassodor Laquatus. За
ними кдут чер-



dor Laguartus 30 нижим церт учим други учим церт учим други учим

още могу проветися в будивам. Если веритися к конкритими фолмотом, то в Тите 2 училя свою позиции R/G bach очен хорошем свине веля — уж очен хорошем сритира ими возмож, но, позятся менолитиве черние дели, от сироссивых сучицию да оснотреней с сери им могу эстесство и fand distruction, зоти заявля // Меноличий снии котитом, дексощий с помощью Millitone и Ambassador Laquitus, тоже на исслачем. Учитаюв нали-

Types soudimonuporation storing a recycling to the soudimonuporation of the soudimon soudimon

OBC (Odyssey

B O K

Canalia stadil 70

можно сметю говорить о том же R/G beardown, черном контроле и Phsychotag desk-Совсем нетигох выглядет и спрессывная LI/G, основанной на можной механите блока threshold Havyga не делесь Ferr-Act is Lombie Inlastanon-Uphaeval — хотя они и тервог половину корт, поддерживающих комбу, не обрасывать со счетов такие деях пока рана Кок повливат новый сет на Exhended и Туре 1 формать, в плоха себе представляю, но не думою, что мыженный бурт похожи на ту вотну, котороя поднялось еще на последнем Чемпенате меро с кымпа все представлены о сменьмих колодах формата и игробельных кортох

#### Безграничный Limited

Теперь, до выхода нового сета — Judgment (рабочее название), драфты будут проходить в формате Odyssey-Odyssey Torment, что говорит о перекосе первых двух бустеров в сторону синего и зеленого цветов, о третьего в черный Кроме того, появилось много карт, требующих две маны одного цвета (например, Faceless Butcher — 200) что заставляет собирать двуцветные колоды с ведущим и второстепенным цветоми, о не трех и более цветные. В целом же, довольно ровно во всех трех бустерах будут давать красный и синий (я говорю о соотношении корт, о не о том, как их вам будут пропускоть 1. Зеленый и белый хороши в Odyssey, но при этом их почти нет в Torment С черным - ровно нарборот Ток что выбирая росцветку сваей деки до или во время драфта, помните, какие вета на каких бустерах вы сможете собрать ♠/∂, ♠/♠, ∂/♠ и ♠/♠ — относительно устойчивые сочетания, которые я бы попробовал драфтить. Самов ужаснае сочетание было и остается • / - теперь ему еще и нечего подбирать на последнем бустере Разнообразные другие вариоции с белым цветом не кажутся мне особо сильными, но — есяков возможно •/ , несмотря но ровность этих цветов по всем трем бустерам, содержит ма по существ, так что его я бы тоже избегал **₹/**₱ слишком рискован, на мой взгляд, ведь могут не дать зеленого на первых бустерах или черного на последнен

#### Заключения

Подводя итог, можно сходать, что Torment вышел вполне привичным сетом. Привнеся некоторое оживление в популярные формать, он не поревернул все с иот на голозу. Лимитеа стол сложиее, но не потерял в интересности

#### **Другие механик**



Помем в підпітата по підпіта по підпітата по підпітата по підпітата по підпітата п

за сёрас карт, олучаю некоторый эффокт. Их свяк.

avostating Dreams, Insidious Breams November Listening Dreams, Turbulent Dreams Lingeful Dreams.

Ојзогабот — мечаниванъ, упалазирующее лишине карта в нашей руке. По еднов в веждом, даоте — всего патасов — нагейзкизм в Руготопіо.

Резсолом соментов — существо, ватерод,
во червый и волучения свесобность упитежить, существ свене вредилего центь за 6вород (чил). Они ость во всех цитель, субей
вород от приментация обращения в приментация обращения
Волической Бильентация, подолжен Соменти в
Резсольный Бильентация, подолжен Соменти в
Резсольный Бильентация, подолжения същения
Волической Бильентация, подолжения същения
Волической Бильентация в приментация в п

Tailed Inné. — зами, данжая всератую вигу, при визична и стему ук дандую вигу, при визична и стему ук выдальна болет от получии доколистельную способиесть данти, не замижу інбру, черную вибе дану за центам лет, то боль. — сполется дуудатими. Таких замих, четарь. Toileted Find, Tointed Isla Tailetel Paus a Tailetel Wise.

Балоо кодробно все это разобрано в

Констрактая получил приболению, ичного че попарва 1 базым межсиних засотает неокторых подучит правила и виксут элемент неокторых корт хасоительной певерото расширания, сомыма ценные редое корти выходят в базновы сеге и во этограм его росширании (те. — Одужеу и Judgment). Так то и заесь нет чиното необъячность бах то удаче мог, остоядь в обноваемном мотическом мире. И, кох созала Марк Рожегову.

May your opening hand always have the right color manal

李 佛 传

P.S. На компакт-диске вы найдете спойлер и FAQ по Torment, где сможете ознакомиться с текстовкоми всек корт Повянтся ли гоментское" обновление для Magic: Sulficase, пака неизвестно, но если повытся — такие будет обноружено авми на компакте

# торой взгляд на Одиссею

тратив лишних ресурсов. Как и "Финкель".

Call of the Herd обогатил уже имевшийся в IBC

рошло уже четыре месяцо с момента выхода Одуззеу - очередного боль шого издания Magic: The Gathering В отличие от предыествовавшему ему блока Invasion, сразу получившего репутацию "сильного", выход Odyssey сопровождался скептическими оценками игроков, сравнивавшими ее с такими относительно неполулярными изданиями, как Prophecy. Свйчас можна с уверенностью сказать, что они ошибались

Данная статья предназначена проаноли зировать, какие изменения произошли в Типе 2 вместе с появлением "Одиссеи", окончательно сформулировать сложившиеся под ее влиянием колоды и указать ее наиболее успешные карты. До или после чтения статьи обязательно загляните на компакт-диск, где вы сможете обнаружить деклисты колод, о которых говорится в статье. И, конечно же, все тексты карт вы можете увидеть, проинсталлировая программу Magic: Suitcase, которую мы выкладываем каждый номер

#### Явиые фавориты

\*Я ненавижу эту карту!.

Джон Финкель, попавший в положение унтер-офицерской вдовы в Новом Орлеане

Почти сразу же пасле выхода "Одиссеи" несколька ве карт полали на верхние позиции списка "наиболев желанных" (что отразилось и на их стоимости при покупке с рук)



Нет ничего удивительного, что придукономпиен вонном мира 2000 года Джо ном Финкелем (Jon Finkel) корта действи-Shadowmage Infiltrator пазволяет создать значительное преимущество картам, являясь при

STOM CVIDECTBON TO торов сложно зоблокировать или убить. Чеоно-синий Infiltrator (быстро получивший прозвище "Финкель") идеально лег в колоду из IBC (Invasion Block Constructed) - No-Mar, которая во многом благодоря ему стала популярнай и в Типе 2



Другой фаворит, флэшбековый Call of the Herd, cnoco6 получить существо 3/3 на второй или до вша и дох йитвот но такое же на следу ющий, что обеспечивдет использующей его колоде либо сильное преимущество в панней игое, пибо возможность поорхетип — красно-зеленую огрессивную колоду (R/G), которая с токим же энтузиазмом начала использовать и Wild Monarel: способность этого существа 2/2 менять цвет и "разрастаться" до нужных размеров зо снос карты с руки в известной степени придает колоде требуемую гибкость (позволяя, нолонмер, блохировать и убивать Shadowmage Infiltrator ценой всего 1 карты) Вообще, из действующих по схожему прин-

ципу карт (а именно — использующих появившуюся в "Одиссев" механику flashback, позвопяющую сыграть карту с кладбища еще раз) применение в Типе 2 сразу нашла, пожалуй. лишь Beast Attack, позволяющая выложить но стол в любой момент грозное существо 4/4 Впрочем, из пяти "токен-генераторов" лишь откравенно слабый Elephant Ambush так и не обрел себя в Типе 2 (хотя с успехом используется в доофтох) — остальные постепенно зонали законное место в колодох, для которых возможность получить 2 существа ценой 1 карты вожно даже в том случае, всли это бялки 1/1

Архетипы No-Mar и R/G быстро столи распространенными в Типе 2, оставляя игрокам широкие возможности для экспериментов с конкретным подбором корт, тем не менее, ОНИ ЯВЛЯЛИСЬ ПОГИЧЕСКИМ DOЗВИТИЕМ VЖЕ XODOшо известных по IBC колод

Остальные коловы "высшей лиги" -SnakeTongue, Sligh, Squirrel Prison, Solution. White Weenle - также наследовали свою идею от прежних орхетилов и развивали ее с помощью карт "Одиссеи" (в дело пошли Firebolt, Holistic Wisdom, Squirrel Nest, Devoted Caretaker, Mystic Crusader и многие другие) Это хорошо иллюстрируют колоды со States 2001 - первых серьезных турниров, проводившихся в формате Тил 2 с участием карт из "Олиссви"

Заметным (хоть и не единственным) исключением явилось пишь построенноя в основном на кортах "Одиссеи" комбо-колода Upheaval/Infestation, которая позволяла поставить на "очищенный" с помощью Upheaval стол Zambie Infestation и превратить массу карт на руке в существа 2/2, которые в несколько ходов убивали практически беспомощного противника, тщетно пытающегося в это время сыграть поднятые Upheaval'ом в руку карты. Очень полезным ее элементом стал и Standstill очередной способ создания временного "затишья

Однако не стоит думать, что следование прежним архетипам исключало творчество в плане видоизменения этих архетипов. Наоборот "Одиссея" дала этому огромнейший

Пример деклисто для R. G. Main Deck: 8 Forest, 3 City of Brass, 4 Karplusan Forest, 1 Keldon Necropolis, 5 Mountain, 1 Sulfurous Springs; 4 Birds of Paradise, 4 Flametongue Kavu, 4 Kavu Titan, 4 Llanowar Elves, 3 Raging Kavu, 4 Skizzik, 4 Call of the Herd, 4 Fire/Ice

Sideboard: 2 Dodecapod, 3 Engulfing Flames, 2 Kamahl, Pit Fighter, 2 Shiyan Wurm, 3 Terminate, 3 Thunderscape Battlemage

#### ТерАкт

"Ax! Ганс, беги! Это ллюргойф!" Саффи Ериксдоттер, последние слова

"О нет, опять

Ганс, полкв В Мадіс всегда были существа, сила которых нопрямую зависела от количество какоголибо ресурса у игрока - вспомнить хотя бы Nightmars или Lhurgoyf Практически всегдо эти карты встречались профессиональными игроками, мягко скожем, со сдержанным скептицизмом (зо исключением, может быть, помятных для игроков со стажем Maro и Multani. Maro-Sorcerer, первый из которых, по сути, был асновой архетипа MaroGeddon, а второй до сих пор используется в реанимационных коподах) В "Одиссеи" появилось сразу пять таких существ, действующих по принципу карты thurgovf, но зависящих от количества различных ресурсов на кладбищах — и встреченных так же прохладно. Ненодолга



Посмотрим Barancing Act из "Одиссеи", Его прейинавод Balance, был безусловно сильнее, но и Аст позволяет остовить оппоненто без перманентов на вии, конечно, что

v нас их также не бу-

дет Добавить земли, дающие ману за их жертвовоние добавить Тегточоге зеленое существо, атака и защикладбищах. И получаем сильную комбо-колоду, остроумно кем-то названную "ТерАкт" (В России это колодо впервые появилась в Санкт-Петербурге, будучи придуманной Андреем Никопаевым, позднее был состовлен ев более устойчивый варионт, который и считает

"ТерАкт" облодовт всеми свойствами комбо-колоды, обеспечивая методы поиска нужных карт, прикрытие реолизации выигрышной комбинации и способы выживания в ранней игре, тем не менее, не обладоя способностью выиграть за 1 ход, этой колоде часто приходится "работать" в болве плавном режиме, убивая противнико постеленно

Помимо Terravore, некоторое применение ноходит и другой последовотель Lhurgoyf — Magnivore, который может использоваться, например, в колодах типа Land Destruction (LD), где все способы убить замли противника являются Sorcery, благо-



ные полытки создо ния по-ностоящему

стабильной и силь ной колоды, рабо тающей по принци пу уничтожения земель противнико не привели к появлению архетила турнирного уровня Желающим попрабовать свои силы в составлении последней стоит об одиссейскую леген gy Braids, Cabal Minion Эта карта

доря чему в нужнов

воемя вышедший на

стол Magnivore мо-

жет убить оппонен-

та буквально за 1-2

хода, Правда, стоит

что многочислен-

получившая за потрясающую картинку про звище "девчомко-псих", обладает свойст вом, которое может легко поставить противника в действительно безвыходиую ситу-

#### Зеленая угроза

"Myslic Enforcer? Чем черные так прови Сет Берн



Еще один тип копоявившиися после выхода "Одиссен" и в Типе 2 и в Extended, это огрессии тание и контроля, использующее новую для Мадіс механику nopor (threshold) Построенные на ней колоды быстро до-

стигают состаяния порога (семь или больше карт у себя на клодбище) и убивают либо с помощью недорагих существ, которые после достижения порога стоновятся гораздо сильнее (Werebear, Nimble Mongoose, Mystic Enforcer ), либо с помощью flashback-карт, плодящих токены существ. Пожалуй, именно этот орхетил эффективно использовал наибольшее количество карт, казавшихся откровенно бесполезными. Roar of the Wurm. Tolarian Winds или, скожем, Krasan Beast Одна из наиболее важных карт колоды -Talanan Winds позволяющая не только быстро добиваться порого, но и обеспечивоть наличие на кладбище таких карт, как Roar of the Wurm (которую с руки игроть трудновато) и Beast Attack

Несмотря на потерю преимущества по картом, создоющуюся при ориентировке на скорейшее достижение threshold, выигрыш в качестве существ с лихвай это компенсирует Более того: четыре Fact or Fiction в колоде позволяют вообще об этом не беспокоиться

Стоит также обратить внимание на Mystic Enforcer: существо 6/6 за 4 маны,

Day Marie Ma

не боящееся большей части популярных в Типе 2 угроз и выглядящее ничуть не хуже, а может быть, даже и лучше культового Spiritmonger Далее, Werebear, сначала встреченный прохлодно, токже окозолся прекрасным существам, обеспечивающим ускарение по мане в ранней игре и серьез ную угрозу в поздней.

Main Deck: 4 Adarkar Wastes, 4 Yavimaya Coast, 4 Brushland, 10 Forest, 2 Island, 4 Wild Mangrel, 4 Mystic Enforcer, 4 Birds of Paradise, 4 Call of the Herd, 4 Roar of the Wurm, 4 Beast Attack, 4 Fact or Fiction

Sideboard: 4 Gainsay, 4 Armadilla Cloak, 4 Meddling Mage, 3 Wax/Wane

#### Битва разумов



"Если в ночале фазь иркеер в вашей коподе 200 карт или ваете игру " Сказоть, что при выхо пе "Овиссеи" это карто сразу попола в разряд бесполезных, эначит — не скозать ничего Воnpoc "4ro 3TO?!"

был наиболее мяг-

кой реакцией подовляющего большинства игроков при одном взгляде на нее "А чего - хорошая карта!" - ответиви некоторые и... начали сабирать колоду на этой кооте Хотя на первый взгляд такая идея выглядит дико, результот приятно удивляет совмещая методы поиска карт в колоде с самыми разнообразными способами выживания в ранней игра, эта колода буквально "умеет все" — в том числе и убивать альтернотивными способами Единственноя проблема, которая может встать перед игроком, сумевшим-таки ее составить и умудрившимся научить ее адоптироваться к создающимся но столе ситуациям, это - достаточно хорошо ее размешать Вероятность потонуть в сплошном потоке земель либо, наоборат, остаться практически без

#### Сюрпризы Мастеров



таковых здесь крайне велика

10 янворя начол са один из сомых вожных турниров в этом году в фармате Standard, а имен-Ho - Son Diego Masters Series Ecnu бы накануне Masters кто-нибудь сказал бы автором этой стотьи, что самым популярным существом на этом турнире будет

один из отогов - хорошо известных игроком существ с похожими свойствами, а именно -Psychotog, мы бы россмеялись ему в лицо. И но следующий день нам бы пришлось извиняться, т.к. 17 из 32 участников играли черно-синим контролем, построенным вокруг этой корты

которую по тех пор никто всерьез не воспринимая. Охазалось, что Psychatog, несмотря на свою невысокую стоимость (всего 3 маны), позволяет в поздней игре убить оппоненто за одну стоку Кроме того, его гораздо удобнее использовать в рокней игре для защиты, чем, например, Mahamott Djinn. Многие игроки также используют комбинацию из Upheaval (еще одна карта, которую сперва недооценили) и Psychotog, после которой оплонента уже мало что может спасти, кроме, может быть, Innocent Blood Последняя также оказалась неожиданно востребовонной, являясь дешевым и эффективным средством борьбы с колодами, убивающими "за один ход", такими, как, например, упомянутый "ТерАкт"

auer U G Atons Main Deck: 1 Darkwater Catacombs, 10 Island, 2 Salt Marsh, 6 Swamp, 4 Underground River; 4 Nightscape Familiar, 4 Psychotog, 4

Counterspell, 4 Fact or Fiction, 4 Memory Lapse, 4 Recoil, 4 Repulse, 2 Syncopate

Sideboard: 4 Gainsay, 3 Ghastly Demise, 3 Hibernation, 3 Lobotomy, 2 Mana Short

#### Одиссея продолжается

Результаты Masters Series буквально перевернули сложившуюся в Standard ситуацию. Сине-черный контроль с Psycholog и ТерАкт стали наиболее популярными среди современных орхетипов, большинство игроков начали собирать эти колоды проктически на следующий день после турнира... и - выяснили достаточно неприятную вещь

Помимо того, что и "ТерАкт", и U/В контроль требуют от игрока серьезного умения, они весьма уязвимы к простым и агрессивным колодам Sligh LD

Через некоторое время претерпели изменеия и такие архетипы, как R/G или SnakeTongue Spellbane Centaur и Yavimaya Barbarian отлично помогоют спровляться с контролями

К моменту выхода этой статьи в печать останется совсем немного времени до возможности игры в турнирох картами нового издания - Torment Названный кампанией Wizards of the Coast "черным" изданием, Torment нарушает одна из самых старых правил выпуско карт Magic. черных карт в нем почти в 2 раза больше, чем карт любого другого цвето! (Многие, кстати, будут приятно удивлены, увидев в Tarment старого знакомца Sengir Vampire)

Пока неясно, что именно меняется с приходом "Тормента". Например, уже сейчас многие вполне серьезные игроки пытаются создать в Типе 2 долгождонную моно-черную колоду турнирного уровня, почти забытую со времен не менее культового, чем Spiritmanger, Suicide Black Скорее всего, такая колода будет работать по совершенно иным принципам, возможно родикально отличным от классических "догм" черных колод (быстрое развитие и достижение рочнего преимущество лю-

Ясно одно: в настоящий момент Тип 2 возможно, стал наиболее интересным и разнооб

Р.S. Напоминаем, что деклисты всех рассмотренных колод вы можете посмотреть но компакте .

Section was bridged by the rest of the section

ПСМИТ psmith@om o

В предыдущих номерах мы поговорили о том, что это за игра такая — Warhammer, и в первую очередь — Warhammer Fantasy Battles. Теперь можно бы и поиграть?

Однако, прежде чем начать игру, придется собрать себе армию. А значит, сделать выбор: кем быть в мире Warhammer?

# HOT POLITICA

Выбор этот вожный, ответственным Может, и не на всю зоизнь но нодолго Это колоду для МТО можно засментья за пору дией, что-то обменяе и что-то докупие А зарсь исе придется собироть и кросить заново, с нуги. Конечно, отыт-мае игроми могух держать у себя и четыре ормин, но для начала, коченно, стоят выборть одну.

THE WAY

А косов разница, кам игротъ? Вольшоя очень большая! Это вом не "Казаки", где различня между Пвемонтом и Саксонией обнаруживаются только гри помощь электронного мижраского У комасий ормине и только сильные и слабые стороны — тут собственная тактико, меющам моло общего стоятикой соседен.

Таков расклад. Ну, а сейчас просто предоставим слово самим расам

#### Эрих фон Розенвальд, поскавания амперская приядлерия

 Вне всического сомнения, господо, лучшей армией владеет наша богоспасаемая Империя Видите ли, одни сильны кавалерней, другие — пехотой, и только у нас есть все

Тяжелая конница? Извольте, доблестные орденские рыцари способны сразиться на туримре и на поле боя с лучшими всадникоми четырех континентов Стрепки? Цеха Его Величества бөз устали снабжиот на

мущиетами Пехотой Провосходине але бордщики, ну и, ко-менно, гворраенские менениства об во под ток во под ток

ши полки новейшими

ковалерия? Наше верное дворянст во отдает своих сыновей на эту службу, а уж Империя не пожалеет для них новеньых листолетов. Ну и, конечно, краса наша и гордость — артилерия Нечего по-

добного нулн-

1012:57 89 4012

Соящим. Минерская пушка стрепяет дольше пябого другого орудия, а отолыу ном не страшны пигантские дразоны и стегодоны Моргира оброщоет в бество поличица гобич ное яли ярые дво скожете, прогира рышорей от нее мяло толку? Долустим, но не так давно ношим инженеры изобралы мисогодуацию митропару И. кроме того, очне соми выходят на поле бов, чтобы обстужняеть оружня.

Если кто-то желоет постовить ном в упрак отсутствие колясниц лусть попробует Колесницы усторели еще по времено житый святого Симира Наиме время для поросеж точноей И лусть нош ольтичи образем покое в ремонте (паровой тапк недавно вернулага в мир Warhammer черве нессолько месцав прим ред. I, как только он выйдет на поле боя, о нем астоворят весь мир!

Вот ток-то, господа. Им перская армия может все!

## Бродгар Железнобокий,

 Да-да Особенна хорошо у нее получается бежсть с поля боя Про меченосцев коннос ничего плохого не скажу, да и монохи не зря ноги таскают, а вот остальные

Если вам надо по-настоящему стайких бойцов, так это у нас Гном всегда сражается до последнего. И если уж совсем невмоготу, так не бежит, а отступает на зоронее подготовленные позиция!

(Таррен Тиранокский, с места: "Эта потому, что у него ноги караткие, и бегать он не умеет!")

ГРУ ДО, 196 умеем, и чт того? Что с того, я во спроцинацо? Ко будто прытью срожения выигрывают! Зато стомм мы носмерь. Тонк, говорите? Видели мы эту жестянку Броня недурноя, до наши гроппеу-бийца и не такую

Мушкеты, ми-

получше ваших Игрушечки! И погромче пострелять таже найдем из чего. Откемет, к примеру

Времено нынче, конечно, на та Пушки лить подму у нас насучались, слехонное ли дело У них, может, и не лучие, но побольше. Но мы еще себя похожем А латоющую пушку кто собрал? Мы, гимы Гирокоптер называется Повошему вертолет

Мы, гномы, воевоть зря не лезем. Свов, кровное, оборонить — вот где смысл-то. Строй наш, как стена, стоит

## Таррен Тиранокский,

тоит зомечательно, что уж тут говорить
Вот всли вще и ходить но
учится — тогда до, розбегай

ся, ераги!
Срожения, досточти мый
гом, выигрывост именно
что скоростыо Неподвижноя про-

су, быстрая

ному лезвию Нельзя быть сильным везде, но

Истинная победа должна быть извъщной, как рапирный укол Да, нас мало, но кажды воин с Ултуона стоит дожины неотвестных дикорей. Мы не зверяем свою судьбу навомодным отнестревным игруском надим лучинкам нет равных, краме разве что лесных соро-

Быстрота — вот ключ ко всему! Ноши всодники не зоковъведот себя и коин в толстую бро ню, скокум должен легеть вольно, кок птирал и посмотрите на элиги-инстик конных стрежков — и на то посмещище, которое называют легкой кавалерией? поди! А если и ж. доведется биться лицам к лицу

в грязной мясарубке — то и это нодо делать красиар, инсле к чему всей Если уж бервыьск за оме и будь мастером меча, что отбивает хлинком стрены в полете Вооружаещька толором — будь стремителен и беспошаден, кох белый горный лез

#### Бадаб Большой Зуб, выждь оригав Эльф — он, конечное дело, верткоя

твары, до хлипкая Ко-ак его хряснешь разок — он брых и не шевелится Да и сколько тех эльфов? Тьфу! Вот нас — это да! Видицы одного гоблина — и знавшь, что где-то в кустах еще сорок рыл



Мы пачему самые сильные? До потому, что эти, с розовой шкурой, на войну ходят работать. А мы — развлекаться! Ни один сомый поганый гоблик на пропустит возможности по-

драться Вот почему нас так много! Нет ничего лучше хорошей доаки! Если нет войны, тогда друг с другом. Кто сказал — "дисци-пли-на\*?! Ну, не сдержался порень, дал соседу в рыло, зобыл, что на войне Так и что? Эльфу дашь по рылу — и хана А орх, он почешется и дальше пойдет. Это потому, что мы пучшие

У нас все по справедливости Кто самый сильный, тот командир Кто еще сильнее, тот вождь, вот как я А кто слабый, тот гоблин позорный

Хотя вробше-то и от гоблинов есть толк. У них фонотики всть. Это вроде ихних пушек, только по-нашенски Вообще стрелять наши ребятки не любят Скука! Заряжать, целиться вше Унас все по-другому Если сработало, то привет. Если не сроботало - кричи караул и баги, потом снова придешь и всем наваляешь Главное, помни нас все совно больше!

Кораче, думай А я пошел хряка седлать

#### Сэр Жиль де Мартир, маркиз дю Буа, вассал короля Бретонского

- Среди людей, что, забые о чести и доблести, вооружаются нечестивьми самострелами, среди грязных крыс и гоблинов, одни лишь мы высока держим факел вечного света. Но благословением Леди Озера мы вще причесем его иным народам но острие наших

Нет чного боя, достойного ры воря, кооме лихой конной схвотки. Нет иного оружия, достайнаго мужчины, кроме пики и меча ✓ нет∨ на четырех континентах бойцов, способных поспорить с номи во вподении оными Молитвы укрепят нош дух и призовут на помощь Высшие силы

Всех же, кто считдет, что есть сило ду ха превыше бретон ской, я вызываю на поединок на кольях баевыми нако нечниками И до noferur mnonuŭ

#### Сэр Гюон Изменник, генерал Хаоса

— Я принимаю Ваш вызов, сэр Жиль. У нас еще осталось немало нерешенных споров. И да победит сильнейший

Вам же, господа мои, скажу: нету ни правоты, ни истины, помимо силы Истиниый бог тот, кто победи

Мы с кузеном Жилем похожи Оба предпочитаем меч и могию хрупким конструкциям имперских инженеров Оба идем в бой без долгих разговоров Но у нас каждый может заслужить генеральские дослехи. Мы не остав ляем простолюдинов позоди с луками Пусть каждый, кто способен выйти на поле брони, возьмет меч и докажет, что его руко - тверже, чем

v брата его. Пусть всякий, кто заслужил рыцорские шпоры, оросит кровью врагов нивы их и веси

И пусть кровь течет по руслом рек, питоя Кхорна, отца нашего и повелителя! От организаторов

пирода

# Marketon Control of the last творить много замечательных вещей. И танк, о

Эльфов бывает целых три вида, а не только высшие, коим мы предоставили слово выше Еще бывоют эльфы темные и лесные. Все три вило эльфов отличные стрелки, у всех неплохая пегкоя кавалерия и элитная пехота (элитная значит, сильная и дорогая, дорогоя не в смысле денвг, а в смысле очков — много на поле не выстовишь). Войска быстро бегоют и в бою, как правило, быот первыми зо счет высокой инициативы Кавалерия — вроде бы и ничего, но с броней трудно. Ударных войск немного, эльфы — мастера фланговых обходов и атак в уязвимые места врожеского строя. Лесные и темные эльфы могут похвастаться еще летоющими войскоми и чудовищоми (древочеловеком и гидрой соответственно) В общем, все они хараши, но требуют немалого мастерства при игре, особенно — лесные Числам не задавишь, а мобильностью вще надо суметь воспользоваться Еще одно слабов масто эльфов - сила (извините за каламбур). Против толстых

# Если дать нашим героям побольше време-

ни, они порасскажут еще немало Если, комечно, не передерутся. Однако мы не можем настолько злоупотреблять терпением читотеля, о потому начнем комментарий

Что надо знать, выбирая себе армию?





В первую очередь — идею этой ор Кок вы, вероятно, уже поняли, импер армия универсальная. Их главноя сила в артиплерии и отчасти казалерин Пехота особенно не блещет (хотя мушкет — замечоельнае оружие), но блаодоря новой импер скай тактике.

шей присоеди тепьные ба-(например, к ударной пестрел-

кові, с нею

STATE OF THE STATE

и хорошо бронированных гномов или рыцарей

их оружие откровенно слобовото. Да, еще наи хинмет волом хихоплен анего атитемто од высших эльфов

Гномы — армия сугубо оборонительноя Девать из них наступательное войско можно, но чертовски сложно. У них неплохие пушки (хотя, вероятно, похуже имперских), мушкетеры, дивный вертолет и много чертовски нодежнои и чертовски медленной элитной (см. выше) пехоты. Игра за них была бы сущей мукой, если бы гномы не умели ходить маршем (т.е с двойной скоростью) прямо перед носом у противнико До, еще гномы не колдуют -- почти совсем. По крайней мере, тродиционных магов у них нет За-

то волшебные предметы, по мнению многих знатоков, пучшие в игре Кавалерии нет вовсе - кто когдо видел конного тнома?

> Орки (правильнее - ор ки и гоблины) беруг в первую очередь чистом Бойым у них дешевы, и можно вы

PIERON BRITTERS

ставить сра-

зу много. Пехота и кавалерия у них сперие-сильные, нанося много повреждений, но слабо бронированы, а потому довольно легко отстреливоются всякими апьфоми Стовлки у них никокие

Армия это крайне непредсказуемо того и гля ди, бойцы передерутся между собой А специфическое оруже орков, такое как великан или гоблинские фанатики, вообще работает по принцелу "на кого бог пошлет" В общем, ормия развеселов, но очень стронноя

Сторымин (Scoven), то бишь крысы, токе обруг числом, Ктому же боли обидени их ковоперияй (в конолизациях не разучивших). Зток крысы стобильны, главное не пропустить врогое во фоли или вта вы, от чаго серай игродяц ночиноет илизанию разбествика. Есть у стеранькое эличкае якого, а сть и аррогие, очены жощенье стремои, которые по сути своей уже почти ортиналерия.

Орды Хаоса бывают трех видов — рыцари Хаоса, эверолюди и демоны Все они ха-

роктерни общим подходом к токтике в стату, бегом, морш. Стренты никто из них не обучен, провдо, у нис, в особенности — среди демомов, корошие об восбще один опехото до колесинаци, предельно предста учемое войско, ре-



били — просто некут дополнительний соттру Главное янца в крими некамит убит, то орижи тико разво- виго ком по себя бил по себя по себя по себя бил по себя по себя бил по себя сети отвечься от вишеупоми убила распочить, то бойцю они, в тором сети отвечься от вишеупоми убил распочить терей, ниего смых дорогих и развить терей, ниего смых догом семя по себя не прадстовнят дологим себя по себя не прадстовнят дологим семя по себя не прадстовнят дологим семя по себя не прадстовнят дологим серот числом.

Ящеры ставны своим хлоднокровием и могучей силушкой, о токке живой колесницей с боллистой впридачу — стегодоном. Мелкие ящерки — стегодоном. Мелкие ящерки — стегодоном. Мелина в ставном с тованом мельтешот поводру и мещают врожеским стаком, потому как стоят

капейки, и в бою нередко можно увидеть добруко дюжину их отрадов. Но у ящеров плоховато с

коваперием, о потому преследовоть бегущего враго ани не умеют Их герои скачим качествам мага и бойцо, но обладают адими ме-

достатком. большие они очень. А пото му являются за-конной мишенью для ортиплерии

Для полно ты кортины упооса и Позв Войни Певани — изволониродиденнов наобрением, пода нек-основно броми ориний гномов и оризе Изве с сомога начала обили обогой, и доже нобъемне гномов соса почными мущеголюми их существляющим, похолуй, не оправдамеет. Вторые — навимие поэтому, строго говора, могут въгночаться в одмин других народов (товатери, могут въгночаться в одмин их счет, в том числе почные описочни бойдов, вы можете получить, запусчив компос от Игросиний 7м09/48 и заглянуя в сезадел "То журнолу/"Вев компьютеро".

Но парой надо считаться со скучными и приземленными рвалиями нашего мира. И потому важно знать, например.

вожно звить, нопример, много ли в этой орми много ли в этой орми плостисовых фигру или же почти все, то в ней есть, — металлическое потому, что металлическое фигры намного дороже, и там, ясе испитывает финанствания спохиости, это может осидаться критическое посидаться критическое крит

ящеров, нежити Напротив, эльфы, гномы, воины Хаоса должны рассчитывать в основном но метаплические фигурь

Краме того, не стоит зобъвоть о том, что, если армие вошо велико числению, то ав мадо будет долго и упорно кросить. А посему левивым не стоит броться за крыс, орхов и в особенности за нежить (том кообщь и вчего двясть без громодной толям сселетов). Токовым больше подойдет Брегониев, гомы или льсы ше подойдет Брегониев, гомы или льсы.

Ну, а на вопрос "кто сильнее", в аам не отвечу Смотря в чики кулках Конечно, у кождой расы есть свои слабостин, наиболее нежелательные противники и так далее — на в целом игра оболенсирования получщье больщинства компетерных Тох что —

до встречи на поле боя

AS LIMITS WAS LESS TO SERVICE OF THE SERVICE OF THE

демоны — очень дорогие, немногочисленные, чрезвычайно крутые твари

Бретонцы — тоже не любители сложных оборонительных построений и дольних моневров. Их основная, чтоб не скозать — единственная, сила — рыцори, строящиеся в особый строй – клин, или "колье" Пехота у

них ну, простолюдины, что с них взять. Артиллерии и вооб ще боевых машин они не призноют — недостойно-де рыцоря

Нежить бывает двух основных сортов графы-вамлиры и короли гробны. И тек, и других объединяет обцая идея Войско чежить вселяют страх в честных граждан, сами имкакой псикалогиряй ме страдарит, с поля боя ме

# Опоздал на Зимнюю Олимпиаду?

А 9 ОПОЗДАЛ С ПОДАЧЕЙ РЕКЛАМНОГО МАКЕТА.

ANBANHEP.



Зато Стартер теперь стоит в два раза дешевле!!!

Где?...

www.sargona.ru/starter









# 🤛 НАЕМНИКИ КАК СТИЛЬ ИГРЫ



моте
Но в этом Тесте будут учоствоетть игры, 
мелосредственно хосающиеся новыников 
госпортите всть весьмо немогревское количест 
по мурчие, тува ороботивающей двиги по 
средством выполнения заданий есть суть и 
ровего прозвест в Вобейце, жиры Меспелогу 
5 тя эторомител 
6 тя обей 
7 тесте 
7 тест

утах, в сегодияшием Тесте участвуют "Корсоры", Soldiar оf Fortune, Hilman Саdename 47, GTA 2, "Дальнобойщиюх 2", Thief, Jagged Alliance 2 Кождов из них является в своем роде с-мулятором наемника (причем в половине случав героя нанымают для вссьма грязной роботы!

#### Условия теста

К кождому вопрасу припогается по четы ре ворисито ответа. Вом следует ответить ча кождый вопрас, отмечае свой ворисит ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она савпадала с официольными источниками Редакция желает вам успеха и победы!

#### Вопрос первый

Парвым пунктам у час пойдут "Корсоры" Выполненный комень высском куровне фоктиверском и насого Меларцы, ребята на "Акеляц" Но это не все Во-первых, сен кох делага творую часть, которов будет раза в ута куре и второсное (дая гера», комож насть путешествовть по суще, красивейше "моржий" спецьфежты, а во-порых, игра было телло приняга на Западе, где ее зацест под межда.

- Ave it's Coren re
- B Akel-a's Pratest
- B Sea Dogs
- Γ Seα Legends

#### Вопрос втерей

Навиник Джон Маллинс как-то и не подозревал, что ему придется участвовать в разраббатя компьютерной туры про него самото Roven Software специальна пригла сила товарища Джоно в кочестве конкультотита при разработке миссий и вооружения в Soldier of Fortune Он сукавопыстанием, и са приличный гонорар) помог ребятом сделать игру, в которой даже есть миссия, протехо-

- А Но Дальнем востоке
- Б В Сибири
- Г В Косово

#### Вопрос третий

Нітал: Codename 47 стала игрой помстне культавай Даже наш ньюсчейкар на сайте ими-драгатального информации и культавай Неудивительно, что разработчики из I/O Interactive взяли на себя ответственность созулать сижем свой нерваю помстне успашной игры. Ну и название продолжения соответствует:

- A Perfect Weapon
- 5. Silent Weapon
- B. Perfect Assassin

#### Вопрес четвертый

Безбашенный смоутагор озгоуточициях «Стим готъ в проциоторыях уросковурах. бессменный фаторит градиции в плоем игра по сетие, бтали Лейн Али 2 (Безсправит) вворят посе вмер хуримногов Голинай героль кторото хаждая киферсина с свем египиет по-разичих, заминается свтоутогом, чамителестих, повреждений, несовметичных с жизных, итох довое Полный неборх, кароче Второны, нет Одному разу деятельности заминальска этим в третпой части чам жей 3 отниматься этим в третпой части чам жей А. Изворсковнены несовершеннове-

- них (ст 134)
- Непровомерным доступом к компьютерной информации (ст 272)
  - Г. Дезвотирством (ст 241)

#### Вепрес пять

Лучивай симунитор водителя грузсвика, Дальнобойшим 2" вышел всего год назади в в первый же двен разошеляся портчей в 400,000 эссемпяров. Неуриенительно, веды уруждель счето, делом с того эброцее смиру жарть счето, делом с того задочее смруждель счето, делом с того образовать с обставира, алем с того было протически неографиям В м могия образовать собственную фенул от перверачет техеров, начиная выминельной токутот может руго этом технов — доже или уго легкомущей, вы могия выберать говоры которые, помине пресек, отличолясь интерессой и доселе чениданной особенностью — оным когли.

- А. Выпадать из кузова независимо от мадели грузовика
  - Б. Розбивоться при слишком жесткой езде В. Портиться, если вы слишком долго
- Г. Подменяться в дороге случайным образом

#### Вопрос шестой

Когдо все только начиналась, Гаррет был обычным харманником. Он воровал по

мелочи всякую всячину, которую продавал скупщику краденого Жил он на очень скромию и скучно, поко в один дань не случилось событив, полностью перевернувшее его жизнь. Что же такого произошло с юным воришкой Горретом?

 А. Он украл пистолет и случайно застрепил Гловного Хаммерита

Б. Он спас короля своей страны, когда
 тот подавился котпятой

В. Он выкрал люк от канализационного колодца, покрасил его позолотаи и продал за бешеные деньги

Г. Он залез в карман к своему будущему

#### Вопрос содьмой

Напоследок — вопрос о самой "чорми" из меж эк эрмен и народов. Јагдана Амалса ? Сказат-чест-ю, куго и не почито сколок раз в песирава вос и на предмет этого суперане му-мен, ила которым в бится менут водасть (ме меньше) и быт от том у песирам и предмет мен от песирам в бится менут водасть (ме меньше) и быт от том у песирам и предмет за мен за ме

- Розумеется, это был Дядя Федор
- В. Хат Разва кто-либо крома Геймера
- способен написать про дА2? Г. Никто иной, как Дмитрий Горячев

#### Условия выполнения теста

Ответы присылайте на TEST@IGROMA-NIA.RU либо на адрес редакции Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах»

> Подготовил Святослав Горик (torick@igromania.ru). Под редахцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

Наемник — это не всегда человек, кото рого нанимоют для коких-либо всенных опе раций Иногда наемником стоновится тот, чы



удочно складыва втся Так получи пось что Эме ральд Флинт в си пу жизненных об стоительств ста новмником (аб чтом росскозыво ется в Arch medion Dynasty) Еще бы

Dynasty) Еще бы едь он живет в мире, которыи окозался зо

Игос, Финт, услащие захонние бозобу с угразов всему проскрому меру и потеряю нопортику (сило внисосто, нечего было с бозобо в Питерат Вроги егили), ковтрошиегия. И возврощеется о в вохонизованный и контрольного в в похонизованный и контрольного в в похонизованный и контрольного в поможения и контрольного в поможения уконительного услугиенными уконительного и поможения уконительного и поможения уконительного и поможения уконительного и поможения уконительного уконит



# CKPUHTYPC #03. MAPT



Весеннего вом согнышка, орогие читатели!

Нос. кстоти, токе розвезию На на от сорокогражующей компита или педговышего снеги Постот розвезам ок Одринтуре Ввесиме сабе очередной комурс со скричшогоми Ну, тот сомый, в котором, для поберья вом необходимо найти на воминатили примогатемнум к курпому, розвет "Одринтуре" В нем чимогот двезять скричшого в на утр Нашим? Теперь вом нужно оправелям на ковай этри, кокой Скранцог этах, гиониста, нам гиском, дек указать все это, и отпозять его а ссответствии с условными промистанным разделе "Учестое в колируска".

Тех, кого розвезяло мо ответы быстрее и провинныее, ожидоет по коробке с очень вытерьской играй «Крассына Ажулей от неземных съоднозий СББ и «Гвухай «Что это токове" Это вертоветния откораю, неутовение покожота мо Солпассьсильозаменно но Jungle Sirks Литаем, столо быть, но ворт росстрения ожи бытель в профессиона и на постоя крассыю профессиона по профессиона по профессиона украсныю графичной ПБС и то, загольженные в издиную коробочку, и пред профессиона по профессиона по профессиона загольжения в издиную коробочку, и профессиона по профессиона по профессиона загольжения в издиную коробочку, и профессиона по профессиона по профессиона загольжения загольжения по профессиона загольжения по профессиона загольжения загол

ждет кождого из Патерки Счостивников Ток что — дерзойте И, кок обычно, — удачы Ведь выиграть может кождый, и кок зиать — вдруг это вы?

Составитель "Скринтурса" Святослав Торик



# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №01/2002

#### Скринтурс №01. Январь

душие ответь но конкурсы? Практически в кождом "Скринтурсв" иди "Тесте" вредоносный Геймес или ввчно сонный Торик как-нибудь до ошибопись. Ну, слава Аллаху, хоть шлось Правда, не-"Ил-2" и Operation Flashpoint, а "Блицкриг" с "Противостоянием 3", ну до токих было мало





Выцари Креста - отрателическая игро, построенных исключительно на реаличек историческа актах. Ее сожет налисан по юните "Крестоносцы" выдающегося польского писателя Генри

Вспочным испорим. В 1410м гиду основания меторим раз 1410м гиду основания битав том Трок основания значения битав том Трок основания меторим прости объем о

так ваш выбор ваш шанс В войне мехду вакством и Славинзыми вы мюжете здаржеть любую из сторон И, как знять виет быть, ваши командурские навыми могут испиевить историю Европы! К





Валее полусотни различных компов, неченот пекатницев и закамичных осадными ору

ли Нелинейным сюкет с приключенческими влементами и системой гразвития персонах в стиле PПI

в стиге РПІ Свыше 100 отригнавих предметов вклюров мена, лючь, различных виды боеприпасов Двр иззависимые кампании, две сторбия в кинфрикта Славина и Коетсписска 49 славиноми и 13 германских битв голев 50 части инпостывной и Изв.

нанять новых солдат и уличыять оснащение своей армии Тъщательно продуменный баланс сил армий и каждой стороны конфликта



Ф 2002 "Avella"

© 2002 "Cenega"

© 2002 "Creampa"

© 2002 "Fream nd Software"

Вое преве защищени Нелегальное когировачен преспедуатся
отпреве рациями (0951728-2328 тех. подвераря — проотфесіче сотп



- 1 Stupid Invaders
- 2. "Блицкриг 3 "Ba-Fa+x1"
- 4 Stronghold
- 5. "Ил-2 Штурмовик" 6 Return to Castle Walfenstein
- 7. Diable 2 Expansion Pack: Lord of Destruction
  - 8. "Команч 4" (Comanche 4)
  - 9 Civilization 3

А вот и победители, заслуженно получающие по коробке с игрой "Петька 3. Возарашение Аваски"!

#### Победители

- 1. Михаил Лицарев, МО, Ленинский район, пос. Московский
  - 2. Сергей Кузнецов, г. Екстеринбург
  - 3 Игорь Руднев, г Красноярск 4 Grants, tpyn@tut.by
  - 5 Гориясна, догіуавпа@yandex.ru

#### Tecr №17, 2001: Последний взгляд

Нуууу... Я так не играю Сижу, подвожу итоги Думаю, сейчас будем сматреть, кто на нем срезолся Червз час. Голова уже опухла всв конверты асхрыты, ответы просмотрень женциями И огромной Вовилонской бошной собранной из конвертов

И что вы думоете? Что, никто не угодол призы поделены между Геймером и Ториком? Или что голова распухла настолько, что все общим редакторским собранием было реше фиром, ответь отсортированы А вот кува отни на есть абсолютное большинство ответило воть? Еще немного кефира для головы, нежноя но выбронных писем. And the winner is

Стап. Для начало все-таки разберем единственный вызвавлий сомнение вопрос на котором срезолось несколько человак В Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura всть два варианта канцовки Главный элодей в финальном диологе прадлагает присоеди ниться к нему и разобраться с четырымя конкурентами, зослужив звание "плохишо" Если вы соглацовтесь, то в этом случае игра продолжавтся еще некоторое время Если же отпишь закатать главгада в асфольт и с чистой совестью смотреть "хорошую" концовку

А вот теперь -

#### Правильные ответы 1. F, 2. A, 3. B, 4. E, 5. E, 6. B, 7. B

- Поредители 1 Максим Надова, г. Переславль
- 2 Анатолий Лютин, г. Сонкт-Петербург 3 А.С. Шеголев, Казахстан, г. Петропан
- 4. Андрей Кайнов, muad dibi@mail.ru 5. GleboN, r. Karansım

Все вышеуказанные товарии па коробке с игрой "Атлантида III" Это токой презобавный квест, где главноя героиня очень кросивая девушка, срисованная с до чери Морчелло Мострояни и Котрин Денев Красивая, кстати, не только девушка - само

"Компьютерная графика года"

#### "Пять турнирных задач" в №12/2001

#### 1. На крыпьях надежам

Решением является достижение threshold Тогда наш Hallowed Healer сможет превен тить Steadfast Guard все повреждения от двух Powerstone Minefield Среди перечи ленных карт в этам помогоет Patrol Hound Поставив на стол Patrol Hound, можем сбросить под него две ровнины из ношеи руки Threshold будет востигнут, и останется только пойти Steadlast Guard в атаку И не забудьте использовать способность Hallowed Healer!

#### И. Жить будем плохо и недолго

В первую атаку пративника мы заблоки руем Sulam Djinn с помощью Beloved Chaplain и Goblin Spy, использовав на по следнего способность Nontuko Disciple. В тивник — джинно В свой ход мы, взяв корту с колоды (Repulse), отдадим ход противнику Он в конце нашего ходо сыгроет Beast Attack со своего кладбища Когда на своем ходу моет) бой, мы скажем Repulse в токен от Beast Attack Затем поставим Nantuka Disciple в блок второй токен от Beast Attack и активируем его на себя, а Beloved Chaplain станет на пути Might Weaver После нанесе ния вреда мы остонемся в тех же 6 хигох, и ге будет нош Beloved Chaplain

### Ні Когда за тобом приходит

Наша проблема в том, что если позволить разрешиться Explosive Growth, то противник сив две корты под Crushing Centaur, и это чудовище станет 10/11 со способностью tramale жизни у нас — 4 Зночит, мы не переживем доть противнику достигнуть threshold. Одноко решением, наоборот, будет создать ему threshold до того, как разрешится Explosive Growth, T.K. 970 CREADET Crushing Centour Hene альной целью Справиться с этой зарачин ко. Singe летит в одного Might Weaver, и мы жертвуем Barbarian Lunatic в другого Теперь мы можем просто подставить одинокого Steadfast Guard в блок и, розрушив коварный план врага по убийству нас прямо на этот ход, остаться в 1 хите. Можем еще поставить Стур! Creeper и Obsidion Acolyte — тогда останемся

#### IV. Смерть... нли посмертие?

Tok kox Nefarious Lich cospoer sometimosстоле - один или десять. Все равно количество корт, которые мы должны будем уброть с значит, Skizzik нам не страшен и даже бла ка объявлять не нало. А на спедующий хол мь и спокойно выиграем, зайдя в атоку

#### V. Лучник, идол, королева и

Оптимальное решение токово. Первым делам мы выкапываем Rebel Informer с помощью нашей Lin Stvvi (Meddling Mage - не помеха, так как мы не играем ега с

руки) После этого Academy Rector встает в блок под Longbow Archer Когда разрешается вред от first strike и Academy Rector nevur на клодбище, мы с его памощью выкапываем Unnatural Selection Далее, пользуясь способ-

ностью этого полезного энчонтменто, нозначаем Chimeric Idol и Meddling Mage тип rebel и зокалываем их вместе с Jhavall Queen в библиотеху оппонента при помощи Rebel Informer. Никто не прошел в атаку, и не оста-

## Не удастся, т к buyback создает замеща-

1. Даданов [andrei\_dadonov@inbox.ru] - 6 бустеров 7th Edition 2. Dvorcovoy Dmitry V. [DimaD@bsu.by] - 5

бустеров 7th Edition 3. Андрей Примочек [Boss.SQ@sequoia.nsk.su] - 4 бустера 7th

4. Игорь Москвитин aka Evil Roc Геуз!-

roc@yandex.ru] - 3 бустера 7th Edition Пятое место — 2 бустера 7th Edition — осталось неприсужденным, полностью правильных ответов больше не было Бустеры остаются в редакции

#### "Пять турнирных задач" в №01/2002

## 1. Проблемы грязных ками.

Тут главное - побороть в себе инстинтивное желание убить всех сразу Правиль-Dirty Wererat в блок такена и талька пасле этого сбросить карту на его регенерацию. иначе он потеряет возможность блокировать и мы проиграем. На своем ходу сказать Aggressive Urge в крысу Теперь, когда на кладбище уже 8 карт и threshold достигнут. Dirty Wereral стола существом 5/6 А значит, и Okk может идти вместе с крысой в атаку и снять доже не семь, а девять хитов

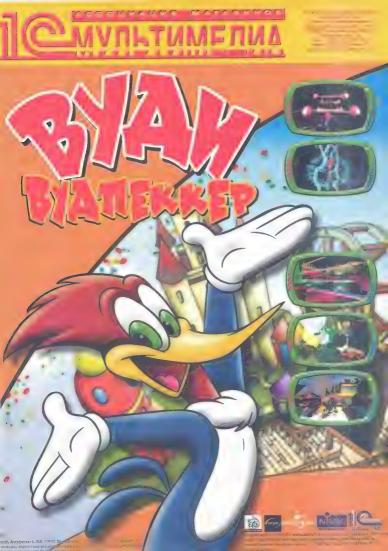
#### И. В погоне за скими тья Первый вариант решения. Говорим из но-

шей руки Lure на токена. После этого играем с кладбища Call of the Herd пибо Roar of the Wurm или из руки Flametongue Кауи либо Skizzik Даем второму существу haste с помо шью Need for Speed Byans, опложент блокирует всеми существами нашу бедную белку,

Второй вариант решения Все та же многострадальная белка (она же — токен от Chatter of the Squirrel) получает на себя Druid's Coll После этого за ней приходит Flametongue Kavu Нанеся четыре очка вре-Speed раздаем всем нашим существам haste и идем в атаку Итого, у нас пять атакующих, а у противнико только четверо блокируюших. Мы опять победили!

Третий вариант решения: Играем из руки Chatter of the Squirrel, используем flashback - ставим вторую белку Потом клодем с по-

мощью Bearscape 2 такена медведей Жертвуем 4 земли под Need for Speed чтобы медведи получили haste, и направляет



всеми пятью токенами (три белки, дво медведя) Токой сводный батальон белок и медведей слоны уже не зоблокируют

#### И есть еще способы.

III. Грабит в довять холо... У нос целых 19 хитов, но у противника в руке есть еще 5 очков вреда, до и но этой атаке мы потеряем как минимум хит. Так что 13 ходов — наш сомый большой срок жизни всли бить «ас будут талько фамильяром Наличие в игре Blazing Specter нас совершенно не устранвает, т.к. карты в руке ном еще очень пригодятся Последовательность та кая На атаке противника Repulse в Blazina Specter На своем ходу положим остров с руки На следующий ход противника мы сыграем Counterspell в Blazing Specter и Eladamri's Call 3a Sabertooth Nishaba или Amugaba (ис кать Dodecapad или Abashan нет смыста их легко убьют) Долее главное - не забывоть клость земли, и тогдо через дво ходо мы поставим на стол Sabertooth Nishoba и моксимум зо пять ходов зовершим портию в ношу гользу (это если фамильяр станет нас то четыре. На ход блокиг овать иноче позже можем поставить Amugaba и убить за четыре хода. Так что суммарно получаем де вять ходов, за которые одинокий фамильяр нам нихак не страшен

#### IV. Черная, цветные и пушис-

Первый способ. Вытащить Crystal Quarry перекрасить все Arheological Dig в болота с помощью Dream Trush, получить пять ман и с помощью Crystal Quarry сказоть Last Stand Кок раз снимет 10 жизней

Вгорой способ (ответ от Антоне Лисания). (Rise of Initiation прицест что и лобед). Извет об Initiation прицест что и лобед, Мы используем 3 Бекоп Тиць, чтоби савлать заеми опластием, сакоми, процемы У него становлего также 2 или замаль. После этог о 4 аржеополическием росколоми опласическием простимент и процем том от притимент и противку по установ, что мыст и притимент и п

#### V. Джинны и минотавры

Последовательность действий следующов Играем Reddless Charge но Tohngarh и атакуем мл. Прогивник выяжден бложуровать стеной, иначе он рискует либо умереть, либо поторять обых дияннов. После того как повреждения лягут в стек, сативируем способность Таhngarth и убивоем одного закими Кораевания поря и этакуми.

Дотацье для окрументом Гервый противним идет к нам в отоку джинном — мы остоемся в дмух жаниях Тогда но следующий зод му Уфемего вообще баз проблем (на этом хору Спойпрег стреляет на адми, на следующем бежен на два, потом вще раз стреляет на однов. В торой, джини сыдит и готовится блокировать Страйпраге, всим гот соброговодите отоконом.

Оппочент действует оптимально и избрая второй ворионт (те отвечающим, кто остановился на разборе первого всриютия, увы, ответили непровитыно). Хорошо октивирума в конце, хора способосто. Сполябляе (вистрен на единение). Мы вы-уждены повернуть один на двух СВу об Bross и потерять одну жизы. На своем ходу жертвуем. Рейтвой Field, собировсь достать с иладбицка Keldon's Necropolis, лосив этога цетомку выевы сати вкурми способилсть Страйпира (и от стралеят ка 2, т. к. в данный момент но гладбица. Т хорт, вытомку похортоваты Рестіба Field, апрольмы, даже страявій он на единачку, та все ровню било бы яполне достаточньки), после этого бором с кладбица в руку кофот'я Nongew Keldon's Necropolis на стол. И мом кок роза закотей момін, чтобы, похортов вав Chaillinger под некрополис, остовить противним в 1-том Итого тять жошей сий то с когос, и он уже нам не стращен, потому что мертама.

P.S. Многие срезались, неправильно посчитав количество замель у нас на столе либо "забье", что две земли в один ход на стол выхлодывать непъзв. Мы не можем убить противника в первый же ход, нам, однако, одной маны не хватает

#### Дополнительноя задача

1. Ворномты, как убить Indescent Angel Wrath of Gad Rout Kirtar's Wroth Innocent Blood Alladin's Ring Descration Glant, Permicious Dead, Legacy Weapon, Voud, Obliterate, Planar Despoir, Tsabo's Decree, March of Souls, Ballancing Act и ток далее 2. Вармонты, как прокочать Indescent

-X/-X Night/Day (Night), Nausea Cabol Pit, Planar Despoir, Cabal Pit, Nausea, Engineered Plague

## 1. Антон Лысенко [Саротов] — 6 бустеров

Odyssey

2. Anexceii Bonofisee (HCO)

 Алексей Воробьее [НСО, п. Кудрями] — 5 бустеров Осуззеу
 Алексондр Аколян Гг. Троицк, Моск. обл.;

gom@ttl.ru] — 4 бустера Odyssey 4 Сергей Денисов [СамараМТГ, serg\_mtg@somaramail.ru] — 3 бустера

5. Сергей Соболев [Архангельак] — 2 бустера Odyssey

Уважаемый Алексей Воробьев! Лично призы не будут отпровлены, поко вы ко-кми-либо образом не сообщите ном свой адрес. Мы бассильны прочесть начертанное воми ча конверте, так что — ждем от вас точной инфармация

#### AFIRETA & HUMEPE 12(51)/2001

Все анкеты нами просмотрены и проонализированы, и настало время провозгласить тех счастливчиков, кто получит призы от нас и российской компании Snowball Interactive, выступлешей спонсором мероприятия!

Выбор "самых удачинных" осуществлялся случайным оброзом. В роли означенного образа, как обычно, выступила наша несравненноя и всем вам хорошо известноя Катя

#### Призеры о

 Дмитрий Березкин (Зеленоград) — СУПЕР-ПРИЗІ Блок «Лучин» Игры 2001». Содержит в себе «2150: Война Миров» (на двух компактох), «Моросие титаны: Зов тубин», «Звездиме Пилигрима», «Отнем и мечом», «Зстездиме Пилигрима». рянный Мир», «Горький-18» и Septerra Core, + стильная майка + 5 постеровііі 2. Григорий Зайцев (Москва) — Затерянный

Мир 3 (джевел)

3. Дмитрий Анисимов (Моск. обл., г. Красноормейск) — Затерянный Мир 3 (джевел)

4. Джитрий Серегин (Санкт-Патербург) — Зотерянный Мир 3 (джевел)

 Олег Панчишин (Кемерово-2) — Затерянный Мир 3 (джевел)
 Повел Корнаухов (Северск-37) — Европа

(джевел) 7. Андрей Звенников (Моск. обл.) — Европа

В. Александер Ксенофонтов (Тюмень) — Европо (джевел)

9. Юрий Козловский (Москва) — Европа (джевел)

10 Вадим Тяявкаев (Челябинск) — Ва-банк (джевел) 11. Влад Ишков (Воронеж) — Ва-банк (дже-

12 Игорь Прокопенко (Якутск) — Во-бонк (джевел)
13 Григорий Лохов (Мосх. обл.) — Во-банк

(джевел) 14. Никита Ветошени (Свердловская обл.) —

Star Trek Тень Доминиона (джевел) 15. Ниюта Федоров (Мытици) — Star Trek Тень Доминиона (джевел)

16. Иван Лебедев (Новороссийск) — Star Trek Тень Доминиона (ажевел)

17. Олет Качалов (Москва) — Star Trek Тень Доминиона (джевел) 18. Андрей Илатовский (Архантельск) — Star

18 Андрей Илатовский (Архангельск) — Star
 17 Александр Фокин (Ижевск) — Star Trek

Отверженные (ржевел)

20 Александр Архилав (Липецк) — Star Trek
Отверженные (ржевел)

21. Игорь Шубников (Киров) — Star Trek Отверженные (джевел) 22. Родион Сафиуллин (Казань) — Европа

23. Николай Бондорев (Москва) — Европа (каробка)

24. Алексей Кисленко (Волгоград) — Европа (каробка)
25. Дмитрий Дудов (Моск. обл.) — Европа

25 Дмитрий Дудов (Моск. обл.) — Европа (коробка)
26. Сергей Госпожев (Моск. обл., г. Красно-

горск) — Европа (коробка) 27. Тимур Кучавв (Санкт-Петербург) — Star Trek Отверженные (коробка)

17ек Ситверженные (корооко)
28 Кирилл Гобунов (Беларусь, г. Новополощк) — Star Trek Отверженные (коробка)
29. Донил Балялин (Самарская обл., г. Кималы) — Star Trek Отверженные (коробко)

30. Вадим Тюкин (Ярославлы) — Štar Trek От верженные (коробка) 31. Алексей Чугунов (Челябинск) — Stor Trek

Отверженные (коробка) 32. Василий Алексашин (Саратовск, обл.) —

Звездные Пилигримы (коробко)

33. Константин Буктияров (Серпухов, п/о
дошковка)

— Звездные Пилигримы (коробка)

34. Алексондр Шекетов (Москва)

— Звезд-

34 Алексондр Шехетов (Москва) — Звездные Пилигримы (коробка)
35 Андрей Барбин (Москва) — Звездные

Пилигримы (коробха)
36 Игорь Кожевников (Москва) – Звездные
Пилигримы (коробха)

37 Денис Сиородинов (Москва) — 2150 Дети Свяены (коробка)

38 Ивон Воронин (Мосс. обл., г.Протвино) — 2150: Дети Селены (коробка) 39, Антон Петров (Москво) — 2150: Лети

Зу. Антон петров (москво) — 2 гос: д Селень (коробка)

 Алексей Селин (Краснодарскі кр., г. Кореновск) — 2150: Дети Селены (коробка) 41. Александр Иванов (Башкортостан, г. Уфа) — 2150: Дети Свлены (коробка)

Всем это родом из Москвы предписывается званиты в редакции и приезжать к нам сюда за призом. Остальным - вышлем почте как абычно

#### Над подведением итогов...

Так выт над полведеннем итогов рыботов». Святослав Торик, Геймер и Антон Курин. Разбор и с. ртировка пришедших этветов ны к. н. хурсь Денис Давыдов, Святослав Торик и Алексей Бутрин Ог, дествлени€ явдачи поизов Алексей Бутрин (boot@igramania ru). Поизы на конкурсы предоставлены компаниями "Caprona", Nival Interactive, "Бука" и журналом "Игромания"



# **ЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ**



Для учостия в конкурсах «Мании» вам требуется выслать ном правильные ответы до определенного сроко, сделов соответствующие пометки на конвертах или в теме е-тай писем. Теперь подробно

1. Провильные ответы должны выглядеть соответствующим оброзом для каждого конкурса Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Донди 2 — Russian Dovydoff's Combit Пять Турнирных Задач требуют развернутых отве тов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естест венна, наиболее полный вариант решения онои

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИ-ЦЕИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы учоствуете Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие ящики

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г Москва, Тихорещий бульвар, д. 1, оф. 465 Электронная почта test@igromanla.ru для Теста, screenturs@igromania.ru для

4. Ответы и победители официруются ровно через номер. То всть, если конкурс опубликован в "Игромании" №03, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Играмании" No05

5. Исходя из пункто 4, ответы принимоются в течение того месяцо, которому журнал "принадлежит" То всть ответы на мартовские конкурсы будут принимоться ночиная с появления журнола в продоже и минимум до 31.03. Точный срок мы не стовим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, поко не беремся за окончо тольное полявление итогов со конкурсу

6. Если вы живете в Москве, то вам предстаит романтическое путешествие в редакцию за честно выигронным призом. Всем остольным те не москвичам, призы высылаются по указанным на конвер то» одрегам. Ко дню поступления журнало в розничную продожу призы уже должны ноит» своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке boot@igromania ru) — возможно, произашел котаклизм и мы утеряли ваш адрес или вы его неточно указали

С уважениям, редакция «Мании»

# 

щие по виртуальному полю фигурки из полигончиков, и совсем другое - живой футбол: мевероятный накал змоций, потрясоющие голы под оглушительный рев трибун... Со-

Конечно, сыграть в футбол

Mach3

Новая акция компании

упаковке «Гол на миллион!». все либо на трибуне в Иокогаме, либо с весьма полезными призами, либо просто гладко

таты в редакцию журнала «Игромания».

На кону - 150 бритвенных cucrem «Gillette Mach3» a cneциальной упаковке «Гол на миллионь.

Внимание, вопросы!

а) 1300 год н.э.

с) 1901 год

2. Что означает название бритвенной системы Mach 3? р) Достаточно взмахнуть три

превышение 3. Когда была запущена

бритвениая система Мась 3? а) Когда родился Иван Грозный Б) Когда умер Людвиг ван

Бетховен

c) B 1998 roay И специальный вопрос

вышенной сложности: 4. Какоя сборная пер вой выиграла подряд

чемпионат мира и чемпионат Европы?

6) CWA

Ответы присылайте до 5 апреля 2002г. на gillette@igromaпіа. го или на адрес редакции с помет-"Gillette

Mach3" Дополнительная информация - HACE COMMETE www.moch3.com



Купил давеча компьютер, Вроде было все "о'кей" А недавно спохватился Нету кнопки "эни кей"!

Слышу шум и строшный свист, Грузится компьютер "Вист" Все ровно его куплю: Я российский хард люблю

Не простит мне моя милко, чтоб ей ни доказывал: Я вчера ее подружке "Plug and Play" показывал

Мы, подруженьки, не знаемся С парнями "полуосными" Потому что мы "виндовые" Гуляем только с "досными".

> Милый милке говорит "У меня давно стоит И большой, и жесткий Диск FUUITSU'евский"

Говорят, что нош завхоз -Крупный спец по "полуОЅ": За полгода половину Склада нашего унес

Программистку пои луне Я погладил по слине А она мне: "Погади! Лучше мышкой поводи!"

Познакомиться мечтаю С программистом Федею, Только он не замечает Маю мультимедию.

Мой миленок нынче скис. Виновато смотрит вниз. Посочувствуйте парнишке. У него Ехсеl завис

Мне Маруся отказала, Дескать, сильно занята. Для меня, мол, не хвотает Параллельного порто

Нынче милка мне сказала, У нее есть С++ Что теперь мне с нею делать, Заразиться я боюсь

Ваня, я уеду к маме, Или больше так не пей! Вспомнить стыдно "Plug and Play"!

Как тут, бабы, не ругаться, Коли муж мой - вот он весь Неір'а в жизни не дождаться, Уж молчу про интерфейс

Мой миленок хокерит, У него крутой прикид. Любит минерапку "Веру", Фирму "Вист" и "Компьютерру"

Инсталлировал я милай Windows 95. Две попытки — обе мимо. Завтра буду повторять

Я пароль поставил в CMOS'е, А потом его забыл Почему сисоп наш Козин Говорит, что я - дебил?

> Мой миленок до покоса Изучил команды ДОСо Не пройдет теперь и дня, Форматирует меня

Мой миленок наповал Всю меня разZIРовал. А потом он, паразит, Меня сделал Only Read

Видно милого по морде Ночевал сегодня в Word'e По походке видно сразу В "Лексиконе" был, зараза

Мил сказал, что в интернете Есть продукты все на свете Я с кошелкой в Интернет. Враки все, продуктов чет

Мовму миленку мостер Присобачил Sound Bioster И теперь он, паразит, На 16 бит храпит

Мой миленок-иностранец Помешался до того — Обещал прислать по почте Электронное письмо!

Доктор Веб залез на вирус, Три чосо трудился. Смотрит - это AVP "Ну в и нопился!!!"

Я на сервер положил Милки фотографию Трафик резко падскочил Просят биографию

Программиста полюбила, Не целует, не резнует, На фиг мне такой партнер!

Полюбила виртуала, Полюбила горячо Лишних ссор у нас не столо Жму на ресет, если че

#### Объявление в газоте

Котенка кому? Качественный. Почти не юзаный, два месяца всего. Брэндавый, Глюков нет. Апгрейдится, Мышь опозноет, Укомплектованный Есть шерсть (веселенькой черно-белой окроски), лалы (4 шт), усы (несчитанно) и урчальник (естроенный). Котенох облодает функцией мочвиспускания в туалет, лежания на телевизоре, свесив хвост на эхран, и неуемной жизчерадостностью. Фучкция питания отлажена просто на диво с удовальствием ест даже хлеб и макароны. И все это счастье я отдаю просто так, для хороших людей не жалко

# Как напиваются компьютерщики...

Вебмастер — до пикселей, линуксомд — до пингвинчиков, фрибэсдэшник— до чертиков, юзер до полиморфных червячков, фидоциник до плюсиков, фидоциник хоб — до тоссеров, железячник до сокетов, админ – до ламеров, программер - до пийиков и единичек, дизайнер - до покусанных яблочек, геймер — до жутко жужакащих бензопил, оськер — до зеленых ромашек, по которым проехал паровазик, инетчик — до айгишников, медиопират — в кодек, просто пират в больдику.



#### Программы партий

Всв, конечно, слышали выражение "программа партии". А что было бы, если бы политические партии действительно писали программы?

#### Программа КПРФ

Последние версии документированы как совместимые с другими программами, но на самом деле после инсталляции стремятся их уничтожить. Интерфейс текстовый, белые буквы на красном фоне Ядро написано более ста лет нозод, с тех пор не только не исправлены старые глюки, но и добавлены многие новые. Считает, что все файль должны быть одинакового размера Периодически объявляет каков-нибудь расширение вредным и удаляет файлы с этим расширением по всему диску Запросы на подтверждение имеют единственный ворионт ответа "Давшы" Пытается выделять под свои задачи ресурсы, не заботясь об их физическом наличии, и в случае неудачи блокирует вывод сообщений об ошибках При запрасе диагностики выводит заранее сформированный файл, сообщающий, что все хорощо. Не принимает электронную почту извне и прибивает задачи,

пытоющиеся ее отправить. Несовместима с современной техникой. Не может быть деинстоллировано легальными средствами

#### Программа ЛДПР

Имеет яркий, оляповотый интерфейс и неотключаемые звуковые эффекты повышенной громкости. Может быть инстоллировано хоть на ХТ, однако заявляет о чрезвычойно высоких требованиях к системным ресурсам и на любой машине стремится захватить их как можно больше В сообщениях активно использует нецензурную лексику, в особенности всли пользователь женщина. Постоянно грозится взломать сервер Пентагона и устранть mail-bombing президенту США, но физически не содержит модулей, способных на что-то подобное. Выводит множество предупреждений и сообщений об ошибках, в том числе самых невероятных, но никогдо не виснет, не подает и не выгружается из помяти, поже если пользовотель очень захочет. При выводе диогнастики начинает торговаться с пользователем, обещоя вывести хорошне результоты, если ей выделят больше ресурсов. Запрашивает высокую цену за инсталляцию и вдвое большую — за двинсталляцию

#### Программа "Яблока"

Имеет колсквый, стильный, но не всем понятный интерфейс. Отказывается работать с другими программами Содержит мощный диагностический модуль, всегда готова дать пользавателю подробный совет в любой ситуации, но на предпожение выполнить конкретную операцию неизменно выдает сообщение с аргументированным объяснением, почему данноя операция выполнена быть не может Работает только на компыотерах фирмы Apple

#### Программа НДР

Некогда была главным системным модулем и по-прежнему пытается выполнять эту функцию. Имеет непонятный интерфейс и нечитобельную документацию Сообщения об ошибках приписывает предыдущим и госледующим версиям, а также внешним процессам. Пытается решить проблему нехватки ресурсов, постоянно прося пользователя вставить новую дискету и обещоя впоследствии отдать две. Когда задача запрошивает память, сообщает, что память успешна выделено, но на самом деле выделяет ее не раньше чем через полгода, отобров у других задач. В конечном итоге наглухо вешоет машину.

#### Ниблюдение описность поньзователя

В прошлом году один мой друг заапгрейдил Девушку 1.0 до Жены 10 и обноружил, что она занимоет кучу памяти и оставляет очень мало системных ресурсов вля пругих приложений. И недавно он заметил, что Жена 10 еще и запускает дочерние процессы, которые тоже отнимоют ценные ресурсы. Ни в рекламных листках, ни в документации такой феномен не был описан, хотя по информации, полученной от других пользовотелей, подобного и следовало ожидать в связи с природой данного приложения Вдобавок ко всему Жена 1.0 инсталлируется таким образом, что всегла запускается при инициализации системы и следит за процессом работы. Он обнаружил, что некоторые приложения, в том числе Футбол 10.3, Пивцо 1.5 и Рыболка 70 вообще перестали работать в его системе, вызывая аварийный сброс при польтке выполнения (хотя никогда раньше таких проблем не было) При инсталляции Жена 10 не предоставляет выбора, установливая нежелательные добавки, вроде Таши 55.8 и бета-релиза Шурина, Также кожется, что производительность системы падает с каждым днем

В следующем релизе Жены 2.0 нам хотелось бы увидеть токие возможности кнопка "Не напоминай мне больше", кнопка минимизации: опция в Uninstall, позволяющая установить Жену 2 0 таким образом, чтобы в любой момент можно было удалить ее без потери cash и других системных ресурсов, опция, позволяющая запустить сеть в режиме нерозборчивости, что сделоет функцию опробования системного оборудования значительно более полезной Лично я решил избежоть всех головных болей,

связанных с Женой 1.0, и продолжать использовать Девушку 2.0. Но все равно у меня с ней возникли проблемы. Оказывается, невозможно поставить Девушку 2.0 поверх системы с Девушкой 1.0. сперва необходимо удолить Девушку 1.0. Другие пользователи говорят, что это очень стороя ошибка и что я должен был бы о ней знать. Говорят, разные версии Девушек конфликтуют по поводу совместного использования порта вводо-вывода. Думаю, они давно могли бы и исправить такую глупую ошибку Хуже того, программа удаления Девушки 1.0 работает нестабильно, иногда оставляя в системе следы работы приложения. Еще один неприятный момент: все версии Девушки постоянно выводят короткие нодоедливые сообщения о необходимости апгрейда до Жены 1.0.

Предупреждение об ошибке: у Жены 1.0 всть недокументированная ошибка. Если попытаться установить Любовницу 1 1 без удоления Жены 1.0, Жена 1.0 уничтожит все файлы М5 Молеу и затем сама себя удалит. Затем Любовница 1.1 откажется продолжать установку, заявляя о недостаточности ресурсов

Чтобы обойти описанную выше ошибку, попробуйте установить Любовницу 1.1 на другой системе и никогда не запускайте приложения для передачи данных вроде LapLink 6 0. Также берегитесь аналогичных shareware-приложений, способных перенести вирусы и заразить Жену 1 0. Еще одно решение — работать с Любовницей 1.0 анонимно через провайдера. Но и здесь приходится быть осторожным, чтобы случайно не скачать себе по UseNet вирус и не подсадить ресурсы MS Money

#### Анеклотический микс

Новый процессор от фирмы АМD с тактовой частотой 2 GHz занимает сегодня ведущее место на рынке электронагревательных приборов

Наконец компания Microsoft честно вынеспа качество работы Windows в название: Windows XP (Xpen Pa6oraer).

- Суббота, в компьютерной фирме рабочий день. Телефонный звонок.
  - Фирмп - Доброе утро.
  - Женский голос шепотом

  - Да, я вас слушаю
  - Я вчера у вас компьютер покупала.
  - M2 - Вот он сломался, вы можете починить?
  - Говорите громче, я вас не слышу
  - Громче не могу, муж услышит убьет.

Доктор ставит хакеру диагноз

— Итак, дорогой, вам осталось жить 30

- Извините, доктор, а где можно скачать crack?

Закончился бой, квакеры сдают на склад оружие. Подошел один — сдал шоттан, другой — гвоздомет и т.д. Вдрут бежит ясмер и орет "A у меня ракета, а у меня ракета..." Все на него так странно смотрят, думают — вот придурок. Ламер подбегает, поворачивается к ним спиной, наклоняется и говорит: "Доставайте".

Останавливает дорожная полиция машину, из машины вываливается сильно пьяный води тель. Полицейский спрашивает:

 Ваши права? Водитель отвечает (с трудом ворочая языком):

- Rootl

Встречаются два квакера — Ну как жизнь?

- Да так, процентов но тридцать

чам из темноты до- пе "Инфоблок" носятся влюбленные кошачьи вопли и пулады. Из приоткрытай фарточки тянет

Поивет вам, во-

чем-то таким, что однозначно отвлекает меня от бдений у голубого экрана над вошей почтой И не только меня На улицах можно увидеть

бледных личностей со свернутыми набок в полытке изобразить смайлик — головами Это вышло из зимовки поголовье моньяков виртуальности нашей Родины Не пугайтесь. люди, вам не придется до самой осени басцвльно бродить по улицам, жодно вглядываясь винак. Ибо несмотря на легкомысленное раздолбайски-гуляльное время года, именно на весну отложен долгожданный релиз всех тех продуктов долгостроя от игроделонья, которые не успели выпупиться к Рождеству. И если их снова не законсервируют до дня Независимости, то наступающая весно может оказаться

Да, Геймера тоже посетила весенняя муза ласково приложив его по голове сосулькой Без долгих околичностей (влахивать сверх меры



duaryout-onwest всем читающим Маследует из цифры долее "3" на обложке журнала, наступило долгождониоя вес-

время, обещающее мгновенье, как ты достала свой шотгон, и мимо- но чтоб компакт-диски летное виденье, душа, летящая в респавн "

торых с наступающим Восьмым марта разливу и достать с антресолей проржавевший за зиму окваланг Глубокие сугробы подсказывают, что именно в этом году лужа перед ми, статьями, фоновой музыкой и заставочным подъездам, за ним и вокруг дама побъет все раликом Среди 632 мегабайт честно подамыслимые и немыслимые рекорды Возможно, ренной информации нам удалось обноружить мне даже удастся поставить свой собственный классные (ир, увы, опоздавшие на конкурс) рекорд по глубоководному нырянию в черте обои, оригинальные рисунки (ручная, карангородо Москвы или на худай канец получить дашно-бумажная работа), зобавный скринмедаль за спосение бабущек, утопающих сейвер на тему Fallout и нескалько иллюстрис своськоми. Но не будем о предстоящем, по- ровонных статей (одна из которых так и проговорим о настоящем - о почте

В прошлом номере мы опубликовали се-

модельных Faster Faas, судя по всему, вдохно- тему вреда-пользы, вистуальной реальности вила читателей, и на этот раз мы представляем и Интернета. А рисунки, скринсейвер, обом вошему винманию картинную галерею "Танцу" и ролик выложены для всеобщего обозрения читатели! ющий с шатганами" Один из лучших учеников Итак, наконец-то Копперфильда и по совместительству читотель пришла любимая "Мании" — Ерофей (ут@nm.ru) замеллил мной весна! Днем в 100 000 раз макспейновский bullet-time, на улицах чирикают станцевал среди парализованных пуль джигу, одгалевшие от копе- заскриндютил все это дело и выслал нам. Рели варабыя, а по но- зультат смотрите на ношем компакте в разде-



Кроме всего прочего, сегодняшний выпуск знаменателен сразу двужя абсолютно нестандартными и не укладывающимися ни в какие почтово-игроманские рамки письмами Первое пришло из мест недолеких, из казенного BOMG, OT KOTODOTO, TOK WE KOK OT CVMW, JODE коться не следует Если кто-то еще не понял моих околичностей, то я имею в виду колонию строгого режима. Вот так вот Как сказала в известном пнеклоте опно известноя собрука "А я чего? Я сама обалдела!" Публиковать это письмо мы не будем, а просто отметим как факт, что вот, мол, где только "Игроманию" не

Второе эпистолярно-цифровое творение приехало к нам в виде компакт-диска из дал нию/ На дворе, что кого городо Уфы Подробнее о нем читайте

#### Письмо номера

"Вах, сколько нам открытий чудных готовит на Пусть ранняя, сознданья почты путь. "Извините, что формупусть с морозами лирую банально и с кавказским акцентом, и снегом, но -- вес- но иначе описать содержимое данного письмо на! Замечательное я не могу Пухлый конверт, и внутри вместо стандартных свернутых в четвертушки тетрадумножить количество стихотворной почты ных пистиков — компокт-диск. Деньги, теплые в три, а то и в четыре раза. "Я помню чудное вещи, наркотики и оружие ном уже присыла.

При детальном осмотре выяснилось, что это я сам сочинил. Посвящается всем Катям но- сей плоский и круглый предмет представляет шей нербъятной русскоговорящей родины, ко собой талантливое творение Алехсея Нагимова из города Уфы. Этот всем нам товорищ Самое время подготовиться к весеннему в одиночку ("героям почты поем мы славу!") сотворил свой собственный компокт-диск о-ля "Игромония CD". С оболочкой, иллюстрациясится в "Территорию разлома")

Кроме этого, мы решили привести фрог-

и восхищения на наш компакт-диск (см. раздел "По журналу"]

"...А И-нета у меня нету, да и как-то не спешу к нему присоединяться; то есть одна половина меня кричит: "ПСЭЙАРОПЛЯДОП" этоме круто! Новые возможнасти и горизонты," о другая перекрикивает: "Ты что(?) Тебе мало того, что половину свобовного времени за компом сидишь? С И-нетом вообще ВСЕ воемя будещь проводить, таращась на монитор.

{Кстати, по халдейскому алфавиту букве W соответствует число 6, т.е. WWW - это 666. Прикольно.} Может, это и круго, может, и классно общаться по нему Не спорю. Но я, как человек, быстра привыкающий ко всему новому, боюсь и держусь от этого наркотика подальше. Это, конечно, смешно. Чего боять ся? Гибрида телевизора, телефона, факса и всемирной библиотеки? Ничего особенного. Просто новый уровень розвития технологии, предлагающий пользователям развлечения и росширяющий пределы общения и получения информации (во загнул) сам не ожидал; меньше по философии докладов нужно готовить, а то сам себя понимать перестану

А "вот и именно" III Люди уже забывают о простом общении Это меня тревожит Мне не заменит общения с другом, а тем более с подругой никакая krovatka.ru или как өө там (друг о ней рассказывал). "Нужно чаще встречаться"



у тебя хоть и иррациональная, но зато очень прогрессивная Интернет - штуко архиполезная. И абсолютно зря твое второе альтер эго думает, что ты будешь проводить ВСЕ свое время, торощось в монитор. По собственному опыту могу сказать, что зодача эта отнюдь не тривиальная. Я как-то попробовол Финансы уже через несколько дней начали дурными голосами орать романсы, и я целую неделю прярию прикольных картинок из Holf-Life. Тема са мент письма, продолжающий и развивающий тался от провойдера в пустом холодильнике

формации, и ничего краме Как огромная библиотеко с книжкоми-раскладушкоми, на строницах которых, помимо статичных бухв и иллюстраций, можно встретить видеоролик или прослушать композицию в стипе "Heavy Metal" Никто ведь не называет чтение книг наркатиком, несмотря но то, что многие библиофилы действительно проводят ВСЕ свов время, уткнувшись в книгу

А про то, что никакая krovatka.ru не заменит общения с другом (и тем более с подругой), я полностью согласви и обвими руками салидарен Но вот что делать, всли друг живет в поре тысяч километров, а подруга укатила учиться зо гроницу?

Мой ответ молость будет напоминать лек цию по литературе. Ничего, в небольших дозах это даже полезно

Во-первых, термин "простое общение" мапрсть коробит мой слух, взгляд и вкус. Господа, вы в курсе, что всего пару веков назад нынче горячо любимое слово "простой" было синонимом слова "дурак" (вспомните Фонвизиної)? Это кирпич — он простой, а "простая учительницо", на мой взгляд, - это инсинуация и оскорбление личности

И кто сказал, что это сомое "простое обдение" (можете назвать его традиционным или встественным) должно быть именно устным и проходить в режиме очной ставки? Ерунда! Посмотрите на собрания сачинений классиков 19-го века: пять последних томая в каждом это переписка. Со всеми - друзъями, радными, женами и любовницами. И думоете, у Тургене ва с его Полиной Виардо эпистолярный жанр отнимал меньше времени и сил, чем, скажем, пбиления по оське или через почтовый ящик v Васи Пулкина с его поссией? Другой вопрос, что всли Вося с подругой

вше и живут но одном континенте, то новернов, им стоит встретиться Вдруг, кроме интересов и граждонства, еще что общее отыщется? А вообще Интернет дает возможность повилиомиться и подружиться людям, которые могли бы никогдо на встретиться в реале. Примеров разнообразных сайтов, которые кроме основной цели служат еще и "клубами знакомств", множество — это чоты, форумы, онлайновые игры. Именно в виртуалке многие из моих знакомых нашли себе вполне реальных друзей Чего и вам желак

#### Письмо Nº01

Заравствуйте, обождемая редакция (особливо женский состав в лице Кати). В-первых, поздравляю Вос всех с прошедшими праздниками, типа Рождество-Новый год. Надеюсь, спровили вы его весело, культурно, и досадных недоразумений, вроде пыяного Геймера под Елочкой, не обнаружилось

Во-вторых, пора объяснить, зачем, собственно, пишу. Начну издалека

Я отношусь к классу людей, именуемых чтвц". Что за класс такой? А просто люблю я книжки читать. Причем не все подряд, о только хорошие. Кроме того, что я "чтец", я еще и "иг- больше игр по книгам — от Крондора до Чайнирун". Ну, что такое "игрун", я полагаю, вам ка Горри. Если будет о чем, почему не написать? объяснять не мужно. Так вот — если мне как "игруну" легко общаться с такими как я и находить в контакты, то в ипостаси "чтеца" меня

Интернет не стоит воспринимать как норко- следует занести в Красную Книгу Знаете, компьютерных игр. По крайней мере, такого тик. Это всего лишь гигантское хранилище ин- скалько у меня знакомых, читающих хоть что- еще не было, если я не ошибаюсь нибудь тольце "Playboy"? Нолы Хуже, когда я пытаюсь кому-нибудь объяснить понятия "фэнтези", "фонтастико" или "художественная литература". На меня сматрят как на больного, вернае — ущербного

А теперь вообразите мою радость, когда я узнаю, что какой-та части редсостава (не исключено — всем) знакомы понятия "Миф" (Асприн), "Стальная крыса" (Гаррисан), "Ведьмак" (Сапковский). Братцыі Короче, я безумно рад, что в составе редакции моего "журнала номер один" есть такие люди. И чтоб не атклоняться от темы, предлагаю в "Ролемансере" или вще где сдвясть подрубрику по книгом, прямо или косвенно связанным с играми

Перво-наперво позволю себе выраз возмущенное несогласие с фактом обвинения меня в том, что я якобы дрых под елкой. Это клевета и хамский поклеп наглого характера! Дрых я не под какай-то там левой елкой, а под пьянства из-за, а закалки для. Это косательно первого пункта, наиболее важного. А что каспется второго. Тут мне припоминается попсовый рэп Децла, спевшего чего-то там про бритую девушку, нацистских уродов и про то, что он повт рэл для таких, как оно. Ситуация у тебя весьма схожоя. Лучший совет, который возможно сгенерировать в этом свете: рискни изменить свое окружение Уверен - вокруг найдется уйма людей, чей круг литературных интересов не ограничен "Плейбоем" и "Пентхаусом" (о ничего, кстати, журнальчики). Как вориант решения могу предложить засаду в библиотеке это такое секретное место, где тусуются все вдиномыслящие "чтецы". И вообколяет душу, приближает гемор... ну, это уже гак, из другой области А насчет рубрики мы обязательно подума-

ем. Может, и следоем, если наберем достаточ но материало и народ поддержит твое предло-

здоровье, но на психике отдельно взятых мо- было И не раз рально неустойчивых товарищей такие затяжные проздники сказываются тяжело. По секрету - это была не сосна, а швабра редакцион ной уборщицы

А ты, дорогой ОХХҮ, не мечи бисер перед ньями. И им, и тебе это ни к чему Поищи себе друзей там, где в ответ на реплику из Кортасара тебя ласкова приложат цитатой из Гессе Есть, провдо, тут такой фокус сечение культурной пирамиды, как и любой другой, сужается кверху. То есть чем выше твои запросы, тем меньше шанс наткнуться на людей, их раздел ющих. Но при наличии И-нета как средства обдения и это перестает быть проблемой

По поводу книг Есть юниги по играм, а вще

#### Письмо №02

Так вот, сюжет таков Это симулятор перегонщиков легковых автомобилей, подержанных иномарак и т.д. Это будет симулятор жизни тех людей, что гонят из Германии, Финляндии, Польши, Белоруссии в Россию легковые автомобили. Огромный выбор авто, ат жигулей до Феррари, огромный мир (несколько строн, включая Россию);

смыся — купить авто в Германии, пробраться

врез томожню и здесь у нас продать # т.д. и т.п. Главнов, чтобы гонок как таковых не было. Конечно, всть смыся приехать, например, в Москву первым и подороже продать, но главное - это жить в игре, почувствовать кайф. Плюс к этому разных сложностей понапихать: [SR] OZZY таможня, братки, погодные условия и т.д. Ну как? Чем-то смахивает на "Дальнобойщиков", на согласитесь, эта ведь нам ближе.

Всем привет, Дима

Ну и где тут почти новый жонр? Ты, уважае мый, предложил сюжет и основу геймплея вполне конкретной разлапистой сосной. И не. А в основе — жанровой смесь овтосимулятора, экономической стратегии и, вероятно, РПГ

И чего это за неуклюжоя попытко оторвать ся от корней? Говоришь, чтобы не было гонок? Да запросто. Игра не перестанет быть автосимулятором, но при этом потеряет потенциольную судиторию, состоящую из приверженцев жанра автогонох Таможня, братки и погодные условия — это, конечно, здорово, но моло кого заставишь часами (мир-то огромный, сам сказол) колесить по дороге без поспешающего эскорта в виде тех же братков. Стимул вроде бы есть — продать, заработать, еще раз продать, но опять же, как ты себе предстовляещь эти пресловутые "сложности"? Таможня строго пожурит за отсутствие взятки и помощет вспад ще, читать — это полезно. Укрепляет мозги, за-платочком? Братки грузно пробегут пару киламетров за уезжающим авто и, отчаявшись догнать, присядут покурить? Мол, у нас гонок нет, ничего не знаем?

Кайф от томожии, братков и российских погодных условий? К которым для комплекто приятных ощущений стаит добавить наши замечательные дороги. Что сказать? - "крепка бро-Нового Годо не оклемоется! Не зною, как но ня, и танки наши быстры" Но это уже где-то

#### Письмо №03

Геймер, это письмо я пишу в основном тебе. Ведь ты сказал, чтобы тебе присылали проекты новых жанров. Я тоже хочу попробовать. Начнем-с

Первый уровень (миссия).

Мы играем за кошку, которая должна поймоть мышку или птичку Что для этого нужно савлоть? Осмотреть территорию, присмотреть место для засады, рассчитать свои силы (их должно хватить для преследования добычи) Поймали

#### Второй уровень (миссия)

Теперь мы играем, допустим, зо леопардо. Имеется стадо буйволов, нужно поймать одного для жодтвы. Леопард не может преследовать добычу вечно, поэтому нужно рассчитать свои силы (подкрасться поблюке к стаду). Это еще не все -Хочу предложить новый (почти новый) жаир иужно нападать не на первого половшегося буй-



вола, а на детеныша, который отстал (взрослые буйволы могут и по рогам надавать). Поймали. Третий уровень (миссия)

шать. Мы заметили вошаль. Никио ее спорать Волки выносливы, они могут бежать всю ночь на исходе Поймали.

Ну что, Геймер, потянет? Или нет?

Геймер Вот где Гринпис розгуляется! Уверен - это будет первая игра, получившая статус "зве DVIJKOM DO 16 HE DEKOMBURVETCE" ROBRING HO пенького буйволо, зверски зогрызоемого боль шим гвопардом, мажет вышибить слезу доже из средних размеров страуса. Я-то человек не сентиментальный — в порыве могу и таракана убить, но вот Катя в силу своих природно-материнских инстинктов просто обязана заступить ся за бедного мамонтенко, то есть буйволенка Ката ау

Идея не столь уж и мертва, как вам пока-WETCH FORM AN INCOVERE CREEVACUING CTOOPS Но это ни разу не новый жамр. Это Deer Hunter в оленьей шкуре. Те. трехмерный мир, мы кого-то там догнать и поимоть, в смысле "поймать" Круго!

Охота в стиле 3D Action Нечто подобное, помимо всяких Deer Hunter, реализовано в Alians versus Predator 2, когда играешь за Чужого. Если развить геймплей в нужную сторо ну, разбавить его динамикой и симпатичной графикой, присовокупить к целям мисски охоту на человека с ружьем. Ну — тогда хотя бы в это можно будет играть. Эээ если очень за-

Где там этот буйволенок? -- я уже шампуры приготовила! Как виртуальный!?

которой он якобы находится? И будет ли переключаться монитор на спектр видения зверя, зо которого мы играем? Например, собаки ви-Мы -- вожак стан валков. Зима. Хочется ку- дят все в сером цвете Натурально, конечно, но вот здорово ли?

Вообще же, игры подобного рода уже бынапролет. Загоняем лошадь. Она устала, силы ли. Хотя бы SimAnt, где предлагалось поиграть зо муровьев. Те, конечно, птичек и лошадок не повят, но разницу между гусеницей и мышью Буду рад ответу. Phoenix можно считать косметической Ток что мое мнение — это не новый жанр, а как когда-то поэтично высказался Геймер: "типа будем осенним ветром листья гонять

Белые снежные текстуры и кривые полигон ные деревья, белые, как кафель в морге Типа зима. Все серое Типа у нас зрение таков. На эк ране — индикатор голода Ползунок опустился к значку, который напоминает волчий череп с его же костями Значит, голодоем Внезално экрон вздрогивает, и другой индикатор — инди катор жизни — убывает на дво деления. Огляды воемся Видим осколенные полигоны волчьих морд. Из ближойшей, особенно мерзостно текстурированнай, свисает клох шерсти. Нашо? на четырех коптистых лагах и с зубами, надо Переключаемся но вид сверху, глядим на свою ободранную заднюю лапу Точно - наша Ах он гааl Cron! А кто он тут вообще? Аl Это ношо TTOS A MN - MY BOWOY KOYOS DODOCTI. ONN TOWN голодоют, вот - один уже не удержался и вообразил нашу лапу окороком. Ша сам им будет

Но - чу! В верхнем правом углу экрона на радоре появляется красная точка. Быстро вертаем своего волко на 180 градусов, Видим коричневое на ходулях. На шве швабра. В по-

пе веник. Шиплет снег Зимой в лесу Ночью Страх какой Оскверненная лапа забывает ся, а челюсть отвисает (не у волка), быстро давим F1. Читаем справку Выясняем, что это лошадь. Зимой. В лесу Проходит в категории "дичь" Надо ее поймать, и тогда индикатор го-Кстати, каким образом до играющего бу- лода сдвинется на отметку сытости. И нашо дет доносичься чувство голодо твари, в шкуре стая перестанет нас кусать.

Управа!!! Зажимаем Shift и стрелку вверх Бежим к пошади Лошадь видит нас, прекращает щипать снег и дает деру ходулями в противоположном от нас направлении Мы следом. Сзоди скочет голодная стая

Бежим. Вокруг белые снежные техстуры и кривые полигонные деревья, белые, кок кофель в морге Впереди призывно полощется веник. Грустно вспоминая про Need for Speed, оббегоем деревья Иногдо прыгоем через коряги Думоем об ужине на кухне. На сковародке

Через часик беготни лошадь устает. Мы ее ногоняем, имеем и кушаем. Индикотор голода символизирует полную сытость. Спим. Тем временем едим ужин на кухне Возврощоемся будим волка Ну , пошли искать следующую лошадь?

Или теперь мы будем африканским львом в погоне за жирафом? Вокруг джунгли Влереди жираф Побежали?

#### THEN AND PROGRA

Здоровеньки. Письмо это для вос из долеких краев пишет Я. (Я — это тот, кто пишет письмо, то есть Я). Написать лисьмо меня подвигла статья Андрея Ленского "За что же нас так не любят, или Русские в Сети" в №1(52)2002.

Я не понял! Где патриотизм? Заявления типа "до вашей национальности никому нет дела" я вообще отказываюсь читать. Вообще в этой статье есть очень интересное противоречие: люди играют в онлайновые игры, чтобы пообщаться с живыми человеками, а не с машиной. но при этом - во-первых, мы (русские, хотя я сам живу на Украине и считаю, что эта статья предназначалось всему русскоязычному славянскому населению плонеты) догжны объясняться на английском, что большинству из нас вообще-то мешает нормально общаться (хотя в против английского ничего на имею - все-таки язык межнационального общения, но, помоему, русский человек может полноценно общаться только на ввликом и могучем, богатейшем русском языке), во-вторых, почему мы (надеюсь, поняли, кто такие Mbl) не должны использовать команду "крикнуть", ведь так мы общаемся с бальшим количеством людей, ну такая у нас (нас = мы) натура общительная

Может, стоит объяснить им (им — это те, кто не входит в категорию мы), что мы (не они (они = им) против них ничего не имеем, может, и они тогда к нам будут относиться по-другому. Теперь идсчет имен. Лично я не считаю, что Porosenok или MUTbKA читается и воспринимается жуке, чем какой-нибудь Z2 kw133. а среди омериканцев такое встречается давольно часто. И вще, про "дислокацию кузькиной мотери" --- для нас существует такое неписаное правило: "Боятся — значит, уважают". Опять противоречие — чтобы уважали, надо чтобы боялись, но всли боятся - значит, не уважают Повхали дальше: "не верьте ему, он нарушает договоры" --- ну с этим все понятно, тут надо давать советы не о том, "как перестать быть парией", а как не стать ею. Теперь про кланы. У нас их много не потому, что у нас много патонотизма (хотя и его хватает), а из-за того же общения (ну не можем мы без него) не может русский человек не поделиться радостью победы с сотоварищем по клану. Да и всли бы не было этих самых кланов, представляете, что было бы с сетью: миллионы злобных нас пошли бы общаться в те же Ultima Online или EverQuest, и от избытко желания общаться вообще разгромили бы всю свть, а потом пошли бы общаться offline, короче вы поняли.

Итак, из всего этого спедует вывод, что в игровом мире, конечно, есть эльфы, гномы, но русские эльфы и гиомы "немного" отличаются от американских и итальянских. Соблюдать приличия, конечно, надо, но следовать "британскому спортивному духу", я считаю, не надо. Если все будут спедовать сценарию, то исминку и приносим мы в online-игры.

И пусть нам скажут спасибо.

кет, хватит делиться на "наших" и "не наших"? Может, в этом и есть основноя причина нелюбви к "нашим" в Сети? Ведь гордость и потриотизм не являются синонимоми свеси и шовинизма Остальным игроком действительно наплевать на твою национальность. и это так, хочешь ты того или нет. Никто не огроничивает общение английским. Ради бога болтайте на русском сколько влезет. Но уж если ты, как говоришь, пришел в игру "пообщаться", то будь добр, уважай язык людей, ее насе ляющих. Кстати, перечитай стотью внимательно — фраз тила "на русском говорить зопрешается" я там чего-то на нашел

О боязни и увожении я из твоих слов ничего не понял Где противоречие? В том, что для при митивных организмов страх является сино увожения, а для человека разумного — нат?

Про "крики и ники" скожу следующее Если ваши вопли никого не нервируют и сетевае имя не оскорбляет ничьих чувств .. Та нехай себе будет То же и с кланами Русскому человеку действительно удобнев общаться на русском и это достаточное обоснование для группировки в клан Главное, чтобы другим ваши консолидации не мешали, и уж если не хотите следо вать "британскому" спортивному духу, то со блюдойте наш — отечественный, made in USSR, который гласит, что нечестная игра есть свинст во и уважения достойна быть не может

#### С грустью должно заметить, что несколько пи-

сем с содержанием типо "Ноши портянки похнут пучше ихней Шанель №5, потому как они — нали!" уполо в мой ящик. В то же время с удовлетворением отмечою, что писем, авторы каторых понимогот как невежлива ходить "со своим уставом

в чужой монастырь\*, пришло намного больше Поэтому без сомнений в положительном исхода голосования ставлю вопрос о жестких воспитотельных мерах по отношению к токим само бытным варварам. Можно, например, запустить в квортиру автору письма гадюку, катороя в глубине своей гадючьей души будет искрение верить, что она вносит долю риска и приятной неожиданнасти в доселе монотонную и безрадосттую жизнь хозяина. За что он, хозяин, должен быть ей жуть как благодорен Думаю, окультуривание змеюки и подтягивание ее менталитета под общечеловеческие ценности (не кусайся, еспи не хочешь без зубов остаться!) позволит взглянуть товарищу на свое поведение со стороны

#### Письмо №05

28888888 NEVERJUUUUUUUUUUUUU Nu все-таки имеются в виду обон для десктопа, коvot naprimer ja vash zumal chitaju "bivaet daze торых действительно в интернете навалом? chto-to stojusheje "по vot naprimer vashi ze Пусть меня обвинят в мелочности и фармализkonkurenti [game exe], luchshe vas, u nih statji hot ме, но их вще надо немножко распечатать ne na detej raschitani ,vi ze kak dlja chajnikov. Только пасле этого цифровая картинка приобpishite — idi tuda ,паzmi to ,l tag daleje ,eto ze ретает статус постера И, если я опять же праneserjezno "pol zurnala breda,a ved mazna eta вильно помню, широкофарматный цветной mesto pob delo organizovat "nu naprimer hot"[ приктер, способный хоть как-то сравниться чванет та доля риска и неожиданности, кото- samopala] po bolshel Escho menja besit "prostat с качеством финской полиграфии, стоит порядрая и приносит геймляей в игру. Вот эту-то изго- pasteri, po bolshe i escho raz po bolshe ha ha ha ка 20-25 тысяч долларов. Пустяк, на все же dett eli pali ,da v nete idi i skachaj llubie i skoka hosh ,a vot v vashih posterah ,ja ne figa klevoga Necrom@ncer (tan 1983@rambler ru) ne uvidel. Nu vobshem to ja ponimaju "chto eto pismo vi ne opublikuete po raznim :)) prichinam,i esti chto to bez obid ja skazal svoje mnenie Kstati videl tvoju fotku [a ne levie risunki v zurnale]-ti ne chego "krasivaja "no vot toka zljushaja Lano ,vsem poka ,redakcii priveti

ZiK (mail-zeke@sos.iv) Lotvija, Tukums

ые потиницей. Есяи я понимаю, что прислаг оброкодобру человек из место, где русских плифтов внем с огнем не сыскать, я стороюсь войти в положение несчостного, прочесть и понять, что же именно побудило его совершить этот противоестественный поступок. Потом пишу ответ, держа при этом в голове, что при разборе моих каракурь мучиться придется уже ему Ток сказоть, бумеранг Но всли после пяти минут напряженного вглядывання в текст я с трудам разбираю нечто типа \*лень было переклюкать регистр, поэтому лишу так", то чтение я на этом овнозночно зокончивою, поскольку считою оморольным поощрять хомство

Вышеозначенному товарищу я отписала, помнится, но немецком языке (в нодежде, что он с ним не знаком), что нефига ждать доброты и понимония от девушки, в ящик которой шлешь такие опусы. Пущой переводит

Насчет шрифтов полнастью поддерживаю Катю. Читать письма в латинице — удовольствие небольшое Lotiniza SUюхх, в общем. Так и тянет написать ответ но хинди, воспользовавшись ранней версией египетского алфавита

Насчет того, что нет недовольных и письм мы не напечатаем. Чистая правда При редокции работает спецнально натасконная команда хакеров-киллеров Эти кровожадные отморозки целыми днями трейсят айпишники тех несчастных, кому посчастливилось написать ном ругательное письма. После того как грубиян вычислен, к нему на дом приезжают люди в черном, и. И больше он уже не пишет Никому и никогда. Кстати, в саответствии с моими скудным географическими познания Лотвия ноходится далеко от Москвы, и, возможно, это письмо ты прочесть успевшь. Потому, собственно, я и решил его напечатать Все-таки последняя воля Способ определения биологического воз-

раста, опираясь исключительно на просъбу савлоть большой постер, предлагаю запотентовать Нобелевская премия гарантирована Единственно, я опосоюсь, что автор по причине своих прекланных лат не сможет получить причитающиеся ему павры И, кстати, полцарства Zdarova narod "chitaju pochti kazdij zumal "i за сайт, где можно скочать "ljubie i skoka hosh" vot menja prikalivajet "chto vo vseh pismah vas постеры. Они как, из дисковода выпазят? Или хоть чего-нибудь, а? Мне брат сказал: мол,

hvaljat i uvazajut "nu neuzeli net ne dovolnih жк на дом доставляют курьерской почтой? Илм

Уважаю, Прямо-таки поражаюсь терпению человеко, способного читать почти каждый номер нелюбимого журнала Дело, достойное последователя барона Леопольда фон Зохер-Мазоха Кстати, я тут просмотрел альманах изданий, которые планируется выпустить на русском языке в 2002 году. Если совсем станет поха от "Мании", то могу посоветовать полистать немецкий журнал "S&M. Кнуты и цепи", а также освидетельствовать пару-тройку каринок из каталого "Высеки меня" Сам не читал [каюсы], но, думаю, должно понравиться

#### Письмо №06

Я хотел узнать: что такое gamer.sobaka.lgromania.ru? Сперва я подумал, что это — URL, на согласитесь: странный он какой-то. Потом я подумал, что это — E-MAIL (скорее всего, это так и осты), но он на менее странный. Разве сложно было взять "мыло", как и у всех [...@lgromania.ru), зачем вводить пюдей в заблуждение? А может, я такой единственный? Хотя я спрашивал у друзей об этом, они тоже не в курсе

Анарей dronzall (zoligames@list.ru)

Андрей, на самом деле все просто. Геймер придуряется, прикрывоясь друзьями человека, то есть собакоми А адрес у него как у всех gamer@igroman a fu Собакой называется значак "@" Несколько лет

озад его почему-то чаще называли "лягушкой"

Вводить людей в заблуждение — один из моих самых любимых и, увы, неоцененных талантов Люблю собрать человек так десятьпятнадцоть (тысяч), а потом увести их всей толпой в заблуждение. Они там с часок поплутают, и давай голосить. "Геймер! Геймер! Ау!" А я тут как тут — уже вывожу всех из заблуждения Потом меня эти все блогодарят, руку жмут, деньги предлагоют Здорово, и для нервной системы очень полезно

Кстоти, вношу конструктивное предложене зарегистрировать доменные адреса gamer, sabaka, igromania ru и kat.lyagushка igromania ru Разместим там наши дамашние странички

#### Письмо №07

В первых строках своего письма спешу поздравить вас с тем, что я все же налисал вам это письмо. Ибо чукча не писатель, чукча читатель. Также спешу извиниться за почерк, как оказалось, ручка — изобретение не для спабонераных. Но взяться за нее пришлось, так как мой брат увез РС с собой. В общем, я пишу, чтобы попросить у вас супер-пупер-мега диск "Igromania's Counter-Strike", если это возможно.

Если диск нереально прислать, то пришлите

не достанешь диск, РС увидишь нескоро, а ес- специальный насквозь каунтер-страйковский ли достанешь, вмиг привезу обратно

компакт-диск Там ты найдешь все необходиflok1 flok (flexa) мое для игры и редоктирования уровней, бо-

РС у геймера и шантажировать нашим же компакт-диском! Нехорошо, не по-братски получается Выражаю всеобщее негодование и Строгое редакционное лорицание

Насчет того, чтобы прислать чего-нибуль или компакт-диск. Вопрас, честно скажу, тяжелый Во-первых, те диски, которые мы приготовили для призвров конкурсо по Counter-Strike, имеются только в единичных экземплярах. Они уникальны и бесценны Думаю, что шансы на их бесплатную раздачу колеблются

Не торопись расстраиваться и звонить брату с предложениями выкупа. Потому что "Игромания" в сомом ближайшем времени плонирует выпустить в розничную продожу

Приветствую вредоносно-вдожновляющий состав "Игромании" ("Мании" или просто образом связан с играми (или близкими им об-"Маньки"), поздравляю с наступившим новым годом, услехов и процветания, а также счастья. пива и многого другого. Геймер, просил расшкфровки "Мании", получай!!!!!!:)

тов, обои, модели, карты с конкурса "Мании", фильмы по CS, полезный софт, развеселые

фишки и приколы плюс подборку соответству-

ющих игроманских стотей. Ток брату и пере-

дай. Если не вернет РС на место — остановим

все работы по выпуску компакта и устроим си-

дячую (за компом по уши в Контре) забастовку

Chercustre little

1) russian version 1.000000325 И.Г.Р.О.М.А.Н.И.Я. — исследовательарий гусеничный разведывательный осветительный ме- бы роздел "Адреса страничек", именно там ты ханизм автоматически находящий иловые ямы и Кэт написали, что вот, мол, типа, если есть

2) english version: I.G.R.O.M.A.N I.A. -Immortal Game Random Online Magazine with Appearing News Influencing to All

Ого, какоя версия Это получается, 324 варианта ты уже сгенерил, а нам отправил толь ко финальный 325-ый? И кстати, почему не указана емкость в посавочных человеко-местах? Если меньше 40 тысяч влезает в этот огрегот, чудесным образом находящий иповые вмы, то кого-то придется оставить на берегу А мы с этим никок согласиться не можем. Но в целом бы в будущем он стол достойным помощником рчень оригинально Молодыя

И еще одно росшифровка — вошему внимскию

#### THERMO NET

-Iran Giants, Rulezzz, Obelisks of Mouses Atomic Noses, Interesting to AIIII, 3))}

Белый Негр (wnigga@yandex.ru)

узнол о монументе из заезженных насмерть мы ыек, который мы воздвигли в честь выходо юбилейного 50-го номера? И, кстати, пахали мы в течени всех этих номеров, как последние белые негры И еще парочка

#### THE WARD NO 1 O

И.Г.Р.О.М.А.Н.И.Я — Институт Геймерского Развития, Основанный Мутацией Авторитетной Навигации И Ясности

IGRO.M.A.NIA - Information of Great Rulezzes Over Matrix of All New Independent Audience

(egoryan@surgut ru)

Чего там про мутацию? Если это намек на мой симбиоз с акволангом, то в весеннюю тему самов оно И авторитетная навигация это сила! Наш главный авторитет - главеред твердой рухой наводит ясность среди безала берных игроманцев!

Второй вормант мне понравился больше Ках завещал дед Морфеус "Matrix has you" Вместо "Matrix" мажно подставить "Играмания"

#### Мы в Сети

#### Геймер

Раздел ссылок толствет не по дням, а по секундам. Еще чуть-чуть, и посадим его на страгую гуталиновую диету. Рекомендую обратить мание на ссылку номер 7

Кождый, кто хочет, чтобы одрес его страчки появится в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации сайт должен быть тем или иным постями) и не являться коммерческим

#### Адреса страничек

1. www.vlsoftware.narod.ru. Moй брат со-: здал сайт, но который выпожил свои игры, проги и т.д. Я тут вще зометил, что в почте есть как страница - опубликувы! Хм. ОПУБЛИКУЙТЕ!!

2. www.quake.hut.ru. Сайт, где есть всв о и для Quake. Здесь вы можете токже найти Чикало Александр aka dolishpir инфу по родоначальнику трилогии Сайт регу-(tchikalo@hotmail.com) пярно обновляется

3. www.cstrikear.narod.ru. Сайт посвящен Counter-Strike Все о нем. Разделы - скрипты, конфиги и статьи "как научится писать скрипты

4. http://sd-clan.times.lv. Сайт посвящен игрухе КС, а также латвийскому клану

5. www.allcamputer.narod.ru. Мы очень активно занимаемся его развитием и хотим, что-

любому жаждущему информации серферу 6. www.phoenixstudios.narod.ru. Cont rpynпы разрабатчиков Phoenix Studios. Самопаль-

7 http://dikranoll.narad.ru. Сайт об играх. роботающих под эмуляторы, а также переводы англоязычных старых игр. Но сойте вы найдете игры к консолям. Dendy, Turbo Grofx, Super Nintendo, ну и Sega Mega Drive 2. И многое, многое другое

8. http://god2k.wallst.ru Сайт для геймеров, ламеров, юзеров и всех, всех, всех

# Геймер

ные игом, програм

тить внимание на очередное стихотворное творение ISRIOZZY Hitmon 47 посеящается. Голосистых вам мартовских котов и симпотич-

ее, чего обычно ждут люди от весны! С че. Erop Фанзов aka likVIDatOR прощаюсь до веселого месяца апреля

> Весвинюю чистку аквалангов, массовый ввод в заблуждение, защиту русских в Сети и охоту на жого мамонтенка осуществляли



Kam (kat.lyagushka.igromania.ru) Геймер (gamer sobaka igromania.ru)

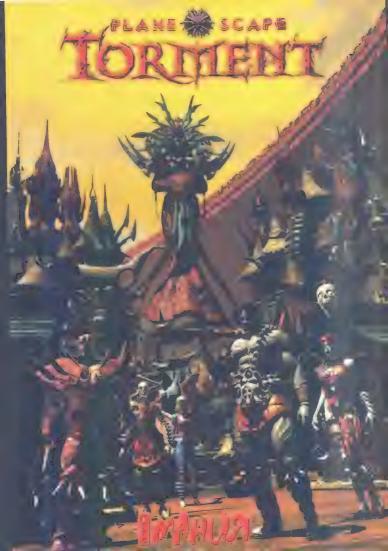
возле нуля и немного уходят в минус Hol



[SR]OZZY (Волгоградская область)









**ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!** 



С 14 ФЕВРАЛЯ ПО 8 МАРТА

## ЗЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ ИНТЕРНЕТ ВСЕГО ЗА 199\$

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ АТАПП \$	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА Мб	ЦЕНА 1 МБ ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО \$
индивидуальный	60	0	0,16
экономный	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06
<b>ТРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ</b>	400	4400	0,04

Лицензии Минсвязи РФ: Ne17740; Ne17249; Ne8462; Ne12235.

Цены указаны в далларах США без учета НДС и НП. Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день платежа.



www.tochka.ru 753 8282

#### ЖУРНАЛЫ КНИГИ ПОЧТОЙ Порядок оформления бланка-заказа 1) Впишите в бланк заказа лоты тех журнав и книг, которые Вы хотите заказать:

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг:

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква):

4) Вложите бланк заказа в конверт и отвыте по одресу: 111673, г. Москва, а/я No 70, "Игромания". Если у Вас нет бланко-заказа, Вы можете прислать заявку но открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оглачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно в% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспарта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены					
Наименование	Jos	Ценс (руб)	Цена с доставкой		
Журналы	115				
кИграманияльный 2018	NAME OF TAXABLE PARTY.	20 .	55		
кИгромания» №8 2000	800	30	70		
Игромания Мей 2000	900-	30	70		
игромония» No10 2000	1000	30	70		
Играмания №11 2000	1100	35	75		
Игромания» №12 2000	1200	35	75		
Игромания» Ns2-3 2001	901	140	80 .		
Играмания» №4 2001	401	40	80		
Игромания» Ne5 2001	807	140	80		
Игромания» Ne6 2001	601	45	85		
Игромания №6 2001+	HOYEL	-60	100		
Игромания» №7 2001	701	45	85		
Microsophian San 2000 (CE)	TORS	60	100		
Игромания» №8 2001	801	45	85		
Management of the Committee of the Commi	2015	60	100		
Игромания» №9 2001	901	50	90		
Mineropean New 2004 + COLU	9015	65	110		
Игромония» №10/2001	1001	50	90		
N powonier 14 10 2001 + CD	1015	65	110		
Играмания» №11 2001	1101	50	90		
Игромония NaT1 2001+ CD	1115	65	100		
Игромония» №12 2001	1201	50	90		
Игромония» Мк 12 2001 + 00	1215	70	115		
Игромания» №01 2002	102	50	90		
Испомения Мей 1 2005 - СТ	1025	70	115		
Игромания» №02 2002	202	50	90		
	2025	70	115		
Геймлостер»	13	15	40		
ниги					
Искусство волиневства»	11	300	470		

«Mup PlayStation» No2

























- Другие способы приобрести «Игроманию» 1. На сайте www.igromania.rv в разделе «Онлайновый магазин»
- 2. В компьютерном салоне «НОРМА»
- (в 3 мин. пешком от м. Беляево).

что представлено на этой стронице.

ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Предварительный заказ журналов по тел. 330-2774, 336-2688

Как пройти - см. на www.norma.ru

3. На книжной ярмарке (м. Проспект Мира) в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354. Ассортимент и цены могут отличаться от того,

80

качества разработки. проектирования и производства ISO-9001 Вся продукция К-Системс сертифицирована

Гарантия DO 3 NET Сервисное обслуживание



Предприятиям и организациям: **Москва** 123363, Москва,

ул. Героев Панфиловцев, д тел.: (095) 495-1167, 948-С.-Петербург

Оренбур Астрахан

Курган Сынтывкая Тула «Престиж» (0872) 307-533, 301-190

Розничные продажи: Мосны Хомо Техникус

проспект Мира д. 36, (095) 980-9800, 980-7159 "Техносила" м. Щелковская vs. Монтажная, д.7

м. Текстильщики ул. Люблинская, д.37/1 м. Марксистская ук. Нижегородская, д. 72/2 м. Молодежная

м. Сененовская ул. Щербаковская, д.3 (095) 777-8777

Санкт-Петербург ул. Маяковского, д. 94, (819) 327-6556, 279-1909

> Продажа техники в кредит!!!

Используйте современную технику!

# bîs Favorîte

на базе процессора Intel® Pentium® 4 -



**БЫСТРОДЕЙСТВИЯ** 

Продукция компании К-системс











Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home Elite SE на базе процессоров Intel® Pentium® 4 цифровой мир вашего творчества и общения



трибутор - компания Инлайн: г. Москва, тел. (095)941-6161 не 400 дилеров по всей территории России. Адрес бликайшего на www.i2b.ru ичные продажи в Москве: М. ВИДЕО (095) 777-777-5, Техносила (095) 777-8-7 джи в Ингернет: http://www.dostavia.ru, http://www.megashop.ru.

осила (095) 777-8-777; Электрический Мир (095) 745-8888

